DOCUMENT RESUME

ED 398 724 FL 023 632

TITLE	De Par en Par (Wide Open), 1995.
INSTITUTION	Embassy of Spain, Washington, DC. Education Office.of
REPORT NO	ISSN-1066-8438
PUB DATE	95
NOTE	84p.; For 1994 issues, see FL 022 702.
AVAILABLE FROM	De Par en Par, Oficina de Educacion, Consulado Gral. de Espana en Los Angeles, 6300 Wilshire Blvd., Suite 1740, Los Anegles, CA 90048.
PUB TYPE	Collected Works - Serials (022) -- Guides - Classroom Use - Teaching Guides (For Teacher) (052)
LANGUAGE	Spanish
JOURNAL CIT	De Par en Par; n8-9 1995
EDRS PRICE	MF01/PC04 Plus Postage.
DESCRIPTORS	*Art Activities; Bilingual Education; *Childrens Games; Class Activities; Content Area Reading; *Educational Games; *Folk Culture; Foreign Countries; Foreign Language Periodicals; *Instructional Materials; Periodicals; Preschool Children; Preschool Education; Recreational Activities; *Spanish Speaking; Units of Study
IDENTIFIERS	Los Angeles Unified School District CA; *Spain

ABSTRACT

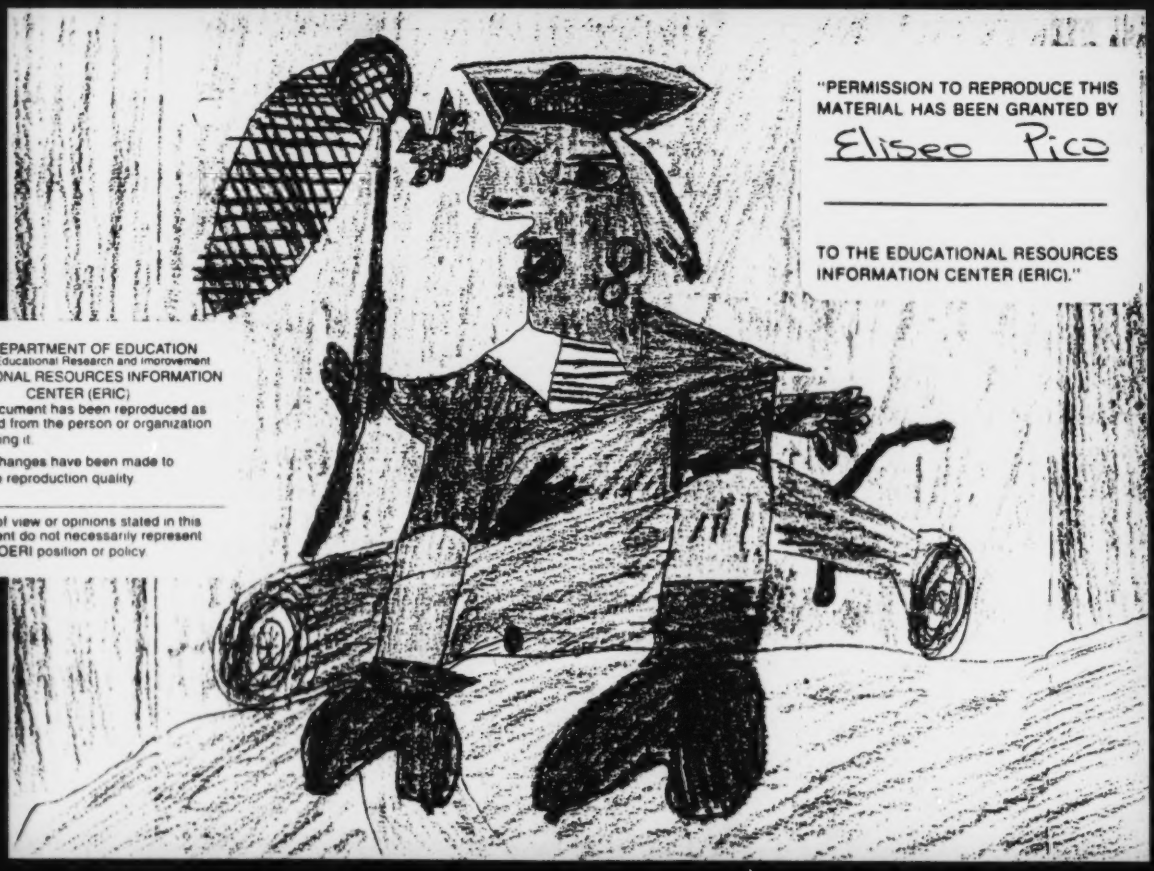
This document consists of two issues (1995) of a Spanish-Embassy publication to aid teachers of the Spanish language in elementary and middle schools, with classroom activities and lesson plans. Each issue is illustrated with photographs, maps, and drawings, and each concentrates on a particular topic. Issue number 8 concerns art; issue number 9 concerns folklore tales and legends. These issues include articles to read and activities such as drawing, playing, investigating, and thinking, to do. The back cover of each issue contains information on scholarships and courses for teachers of Spanish. (NAV)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED 398 724

De Par en Par

Nº 8 - 1995



"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

Eliseo Pico

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)."

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.

☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality

• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy.

BEST COPY AVAILABLE

de Par en Par

Nº 8

Revista para el maestro: materiales didácticos para la enseñanza de contenidos en español.

Edita:
Consejería de Educación
Embajada de España
2375 Pennsylvania Ave. N.W.
Washington, DC 20037
ISSN nº 1066-8438 C 1994

Todo el material de esta publicación puede ser fotocopiado para su uso en el aula.

Directora:
Victoria Abarca

Equipo de redacción:
Gisela Conde, Enrique Contreras, Margarita Ravera, Purificación Valer, Carmen Velasco.

Colaboran en este número:
Victoria Abarca, Begoña Aguado, AsunciónAzorín, Gisela Conde-Morencia, Enrique Contreras, Esther García-Sutter, Elena Marqueta, Violeta Paniagua, Isabel Sanz, Purificación Valer, Carmen Velasco.

Portada:
Lucas Montero Martínez-Valero
Culver City Middle School.

Ilustraciones y Fotografía:
Victoria Abarca, Paco Aliseda, Rafael Arenas, José Luis Becerra, Pavel Cantú, Gisela Conde-Morencia, Francisco López, Candela Montero, Lucas Montero, Diego Navarrete, Ricardo Paniagua, Purificación Valer, Carmen Velasco.

Fotocomposición
ELB Group, Gil Sotelo

SUMARIO

Para conocer

1. Retratos 3
2. Pablo Picasso: formas y colores 6
3. Conozcamos las Bellas Artes 10
4. Secuencia de imágenes 13

Para leer

1. La historia del abanico 16
2. Colaboración especial 20
3. El rincón de los libros 21

Para hacer

1. El arte de los patrones y el diseño 22
2. Dibujando en perspectiva 26
3. Jugamos a ser arquitectos 29
4. Taller de estampación 31
5. Un equipo de artistas 34
6. Vamos a jugar a ser artistas 37

Para dibujar

CONCURSO «Dibuja nuestra portada» 39

Boletín de suscripción 39

Diplomas de Español como Lengua Extranjera (D.E.L.E.)

Estos Diplomas, emitidos por el Ministerio de Educación y Ciencia de España, ofrecen la única acreditación oficial internacionalmente reconocida del nivel de conocimiento de español. Están dirigidos a ciudadanos de países donde el español no es la lengua oficial. Miden la capacidad de leer, escribir, hablar y entender español.

Precios:

USA		CANADA	
* Certificado Inicial	$40	* Certificado Inicial	$Cd 50
* Diploma Básico	$50	* Diploma Básico	$Cd 60
* Diploma Superior	$60	* Diploma Superior	$Cd 70

Fechas	*Inicial*	*Básico*	Superior
20 de mayo	*	*	
18 de noviembre		*	*

El plazo de matrícula finaliza un mes antes de la fecha de examen.

Lugares de examen:

Estados Unidos: Albuquerque, NM; Bloomington, IN; Boston, MA; Chicago, IL; Downington, PA; Houston, TX; Los Angeles, CA; Miami, FL; New York, NY; Orlando, FL; Provo, UT; Sacramento, CA; San Francisco, CA; Washington, DC.

Canadá: Ottawa (Ontario); Halifax (Nova Scotia)

Para

1 Retratos

Carmen Velasco

Grado:
4º a 6º

Objetivos:
- Desarrollar la capacidad creativa.
- Comparar obras de arte de diferentes estilos que representan el mismo objeto.
- Valorar la originalidad y rechazar conceptos estereotipados.
- Usar términos de arte para describir características de objetos y obras de arte.

Destrezas:
- Expresión oral.
- Expresión artística.

Organización:
- Individual, grupos pequeños y gran grupo.

Materiales:
- **Fichas 1** y **2**.
- Papel negro/blanco, lapicero, tijeras, cinta adhesiva, pegamento, lámpara, cartulina blanca, pinturas de colores de distintas clases: témpera, acuarela, óleo, ceras, etc...

Actividades:

1 Comparación de retratos

Los cuatro retratos que se presentan en la **Ficha 1** son interpretaciones de la misma fotografía hechas por diferentes artistas. Con esta actividad se intenta que los alumnos sean capaces de apreciar la originalidad y la personalidad de cada artista y de su obra.

Se repartirá a cada alumno una copia de la **Ficha 1**. Si las copias son en blanco y negro es conveniente tener expuesta en el aula la ficha original para que los alumnos puedan apreciar mejor las obras. Los alumnos en grupos de 4 ó 5 comentarán las diferencias y semejanzas entre los cuatro retratos y anotarán sus conclusiones. Se hará una puesta en común.

El maestro puede sugerir una serie de preguntas o de puntos, así como vocabulario específico sobre los que basar la discusión. (Colores, formas, texturas, técnicas, materiales, etc.).

2 Fotografía

A continuación se les entregará la **Ficha 2**. Los alumnos compararán la fotografía que recibieron los cuatro artistas con los retratos realizados por ellos. Después contestarán a las preguntas.

3 Haz tu propia reproducción

Los alumnos harán su propia interpretación del retrato. Podrán utilizar cualquier material (acuarela, óleo, ceras, témpera, etc.). Al acabar se expondrán en la clase.

4 Siluetas

El profesor hará una demostración de cómo hacer siluetas.

Procedimiento:

1. Se escoge una superficie vertical: pared, pizarra, ventana, etc. Sobre esta superficie se sujeta con cinta adhesiva un papel bicolor, blanco por una cara y negro por la otra, con la cara blanca hacia el exterior.
2. Se sienta a la persona cuyo retrato se vaya a recortar de perfil, cerca del papel. Se pone la bombilla de tal forma que la sombra de la cabeza aparezca dentro del papel. Se moverá la luz hasta que la sombra esté enfocada.
3. Con lapicero se traza la línea alrededor de la sombra. Se quita el papel de la superficie.
4. Se recorta el papel por la línea dibujada.
5. Se pega la silueta negra sobre un fondo de cartulina blanco.

Los alumnos podrán realizar las siluetas de sus amigos o familiares, bien en grupo dentro del aula, bien como tarea de casa.

Ficha 1

1. Rafael Arenas

2. Gisela Conde

4. Paco Aliseda

4. Francisco López

BEST COPY AVAILABLE

Ficha 2

Esta es la fotografía que recibieron los cuatro artistas. La instantánea fue tomada en una Pow Bow en el Condado de San Diego, California. El muchacho que aparece en la foto es un nativo americano que está cantando. Los autores de los retratos no recibieron ninguna información de lo que representaba la imagen, para que su interpretación no se viera afectada por ella. Se les pidió que expresaran libremente lo que la imagen les sugería. Los resultados los has visto en la **Ficha 1**.

Responde a las siguientes preguntas, basándote en lo que has hablado con tus compañeros y en tus propias opiniones.

- ¿Qué te sugiere la fotografía?

- ¿Cuál es, en tu opinión, el retrato que mejor expresa la imagen de la fotografía? Razona tu respuesta.

- ¿Cuál es el rasgo más común en los cuatro retratos?

- Uno de los autores nos explicó que la foto le sugirió la imagen de un personaje de cómic. ¿Sabrías decir cuál de ellos es? Explícalo

- Se mostraron los retratos a diferentes personas, con el fin de conocer sus reacciones. A continuación te transcribimos algunas d ellas. ¿A cuál de los retratos crees que se refiere cada comentario? ¿Estás de acuerdo con ellos?

  * "*Representa una evolución del animal a la persona*".
  * "*Parece una pantera personificada*".
  * "*Lo ha pintado un adolescente*".
  * "*Creo que éste está hecho en una computadora*".
  * "*Sin duda éste es el más realista*".
  * "*Los colores ayudan a suavizar la imagen*".
  * "*Me da la impresión de que tiene un significado religioso*".

- Expresa tu propia opinión sobre cada uno de los retratos.

2 Pablo Picasso: formas y colores

Gisela Conde-Morencia

Presentación

Palomas, 1890
Primeros dibujos
de Picasso

La pintura, como cualquier otra manifestación artística, es una interpretación de una realidad. La expresión de un objeto o de un hecho tal y como lo percibe el artista.

La interpretación de una obra de arte es a su vez una recreación de la obra. La persona que la observa la percibe de una forma o de otra de acuerdo con sus características personales y con sus anteriores encuentros con el arte. Sin embargo es posible aprender a ver una obra de arte, a interpretar ciertos aspectos como el color, la forma, el movimiento...

En esta unidad presentamos, entre otras, dos actividades para aprender, de forma sencilla, a ver y aceptar lo que nos dice el artista. También a interpretar la realidad a nuestra manera, tal y como lo hacen los artistas.

Grado:

4º a 6º

Objetivos:

- Comprender que la pintura, como cualquier otra manifestación artística, puede ser vista de formas diferentes.
- Aprender a interpretar algunos aspectos de la pintura: color y forma.
- Compartir distintas opiniones e interpretaciones sobre una obra artística.
- Aprender a estructurar una biografía de forma cronológica.

Destrezas:

- Observación de colores y formas.
- Relación de colores y formas con distintos sentimientos.
- Secuenciación de acontecimientos.
- Expresión escrita.

Materiales:

- Enciclopedia.
- Mapa de Europa.
- **Fichas 1, 2 y 3.**

Actividades:

Antes de comenzar las actividades se recomienda presentar a los alumnos la figura de Pablo Picasso y hablar brevemente de su importancia en la historia del arte.

1 La vida de un artista

- Se divide la clase en grupos de 4 ó 5 alumnos. Se entrega a cada grupo una copia de la **Ficha 1.**
- Cada estudiante, siguiendo el modelo en que se presenta la biografía de Picasso, escribirá su autobiografía.
- Después, el grupo elegirá un artista (pintor, músico, escritor, etc.) de entre los propuestos por la maestra o por el propio grupo, y escribirá su biografía siguiendo el mismo modelo.
- Cada grupo presentará a la clase la biografía del artista elegido.

2 Colores y sentimientos

- Trabajo en grupos de 4 ó 5 alumnos. Cada estudiante recibe una copia de la **Ficha 1.**
- Individualmente contestan por escrito a las propuestas de la 1ª y 2ª parte de esta hoja de ejercicios. Después, tras una **puesta en común** anotarán las respuestas de cada uno de los miembros del grupo.
- Por último se elaborará una tabla en la pizarra con las respuestas de toda la clase y se comentarán los resultados.

3 Formas diferentes

- Esta actividad se basa en la interpretación de la obra de Picasso titulada «Guernica». Los estudiantes realizarán los ejercicios que se proponen en la **Ficha 3.**

Ficha 1

Biografía cronológica de Pablo Picasso

1881	El 25 de octubre nace en Málaga. Su padre es profesor de dibujo.
1892	Ingresa en la Escuela de Bellas Artes de La Coruña.
1895	La familia se traslada a Barcelona.
1897	Ingresa en la Escuela de Bellas Artes de San Fernando, Madrid.
1899	Regresa a Barcelona.
1900	Va a París. En diciembre regresa a Barcelona.
1901-1904	Epoca azul: todo lo pinta en tonos azules para reflejar su tristeza.
1904	Se instala definitivamente en París. Epoca rosa: cambia los colores azules por rosas, ocres y naranjas.
1908-1915	Epoca cubista.
1921	Nace su hijo Pablo.
1917-24	Epoca clásica: vuelve a pintar con un estilo más realista.
1934	Viaja por España.
1935	Nace su hija Maya.
1946	Vive y trabaja en la Costa Azul (Francia).
1947	Nace su hijo Claudio.
1949	Nace su hija Paloma.
1958	Compra el castillo de Vauvernargues, cerca de Aix-en-Provence (Francia).
1973	Muere en Mouguins (Francia).

Como ves, en una *biografía cronológica* se narra la vida de una persona indicando las fechas de los hechos importantes que ocurrieron.

* **Busca en un mapa de Europa los lugares en los que vivió Picasso.**

* **Escribe ahora en tu cuaderno tu propia biografía cronológica.**

No te olvides de las cosas más importantes como:

- Cuándo y dónde naciste.
- Cuándo y dónde fuiste por primera vez a la escuela.
- Quién fue tu primera maestra o maestro.
- Cuál fue el primer libro que leíste.
- Si tienes hermanos y hermanas, cuándo y dónde nacieron.
- Tus viajes y excursiones: dónde, cuándo y con quién los hiciste.
- Cuándo y dónde conociste a tus amigos y amigas.

.....etc.

* **Con ayuda de una enciclopedia y de tus compañeros de grupo elegid un artista (pintor, músico o escritor) y escribid una biografía sobre esta persona.**

Ficha 2

Colores y sentimientos

¿Se pueden expresar las emociones por medio de colores...?

Picasso llega a París con 20 años. Es pobre y se encuentra solo. Pinta entonces todos los cuadros en tonos azules porque piensa que este es el color que expresa mejor sus sentimientos. El azul es un color *frío*. Fíjate en esta pintura de Picasso de su «época azul». ¿Te parece triste?

Intenta pensar en un color con el que expresarías los siguientes sentimientos:

* Estar muy asustado.
* Tener mucho sueño.
* Pasar vergüenza por algo.
* Estar enfadado.

Fíjate que los nombres de los colores se utilizan también para expresar sentimientos. Decimos cosas como:

- Se puso **verde** de envidia.
- Se asustó tanto que se quedó **blanco**.
- Me dio tanta rabia que me puse **roja** de ira.

* **Imagina que eres Picasso y quieres pintar una escena utilizando un solo tono. ¿De qué color pintarías?:**

Una persona aburrida		El fuego	
Una mujer feliz		Un túnel del tren	
Un chico muy trabajador		La luz de un farol en una noche negra	
Un hombre asustado		Un día de lluvia intensa	
Una niña traviesa		El cielo en un día de sol	

* **Ahora pregunta a tus compañeros de grupo de qué colores han decidido pintar todas estas cosas.**

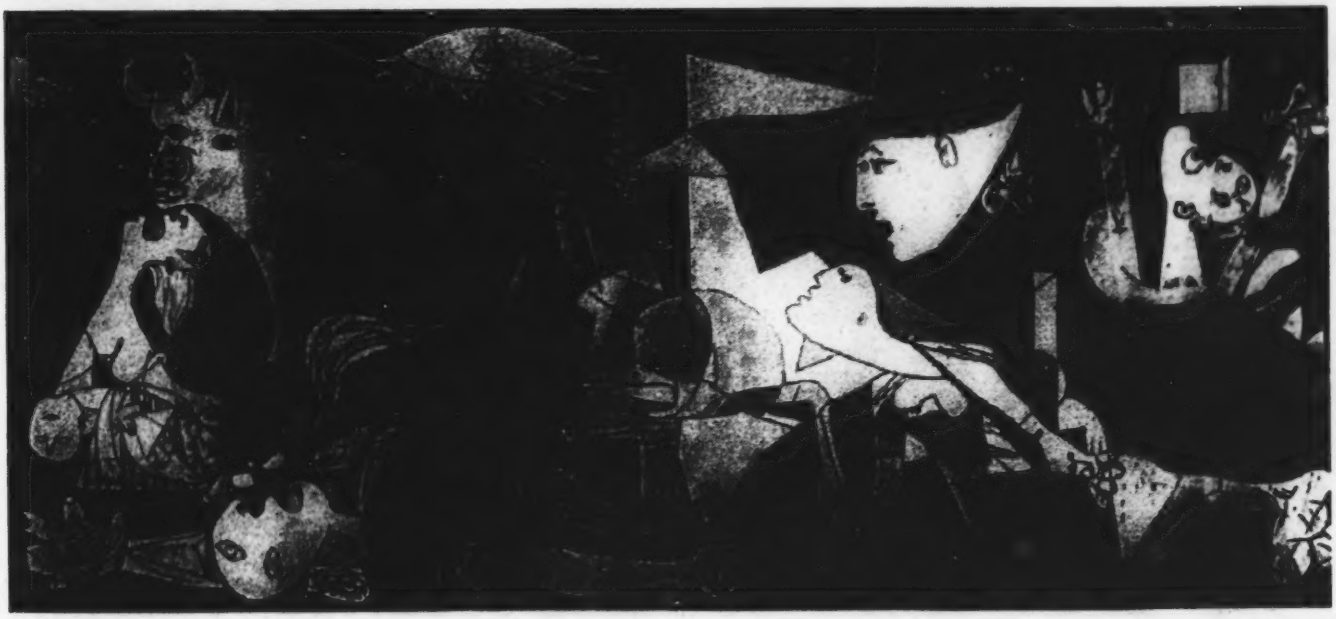
  ¿Qué colores se han elegido para pintar cada cosa?

  Vamos a ver qué han decidido el resto de los estudiante de la clase.

Ficha 3

Formas diferentes

Este cuadro se llama *Guernica* que es el nombre de una ciudad al norte de España. Fue pintado por Picasso en 1937. El cuadro muestra el dolor y el sufrimiento de la Guerra Civil Española. Una guerra civil es terrible porque sucede entre personas del mismo país, entre vecinos, amigos e incluso familiares.



Picasso quiso pintar este sufrimiento. En el cuadro no hay colores brillantes, sólo negros, blancos y grises. Observa que la mayoría de las personas y animales tienen la boca abierta, como si gritaran de dolor. Una mujer grita de angustia con su hijo muerto en brazos. Un hombre se muere con la espada rota en las manos. Todo es terrible y se presenta como quebrado. El tamaño del cuadro es gigantesco, más grande que una pared entera de una sala grande.

El cuadro no está pintado de forma realista. Picasso utilizó una forma nueva de pintar llamada **Cubismo**. Pintaba de esa manera cuando quería expresar las cosas de tal modo que se vieran desde distintos ángulos.

* **Y tú ¿qué opinas? ¿Estás de acuerdo con alguno de estos comentarios acerca del *Guernica?***

" *Debe de haber estado muy violento para pintar un cuadro tan grande*"
" *Entiendo lo que quiere decir pero no me gusta como está pintado*"
" *El caballo parece un papel de periódico*"
" *Parece un rompecabezas*"
" *Me gustaría que tuviera colores*"
" *No entiendo el cubismo*" "*Parece un cómic*"
" *Es fantasmal*"

* **Elige la frase que mejor representa tu punto de vista.**

* **Comenta el cuadro con tus propias palabras.**

Aquí tienes otra pintura cubista. Como ves el rostro de la mujer puede verse de perfil y de frente al mismo tiempo. ¿Te gusta así o prefieres la pintura más tradicional donde todo se expresa tal y como lo vemos la mayoría de las personas?

3 Conozcamos las Bellas Artes

Enrique Contreras

Grado:
3º a 6º

Objetivos:
- Comprender el concepto de «arte».
- Familiarizar al alumno con el mundo de las Bellas Artes (exceptuando la música).
- Utilizar vocabulario descriptivo y específico perteneciente al ámbito de las Bellas Artes.
- Mostrar al alumno algunas obras maestras del arte español.

Destrezas:
- Distinción entre modalidades artísticas.
- Comprensión oral y escrita.
- Búsqueda y clasificación de información.
- Expresión oral.

Materiales:
- Revistas (antes de realizar las actividades el maestro recogerá el mayor número posible de revistas y catálogos, preferiblemente con ilustraciones de obras de arte).
- Tijeras, pegamento, lápices de colores.
- Mapa/s de España.
- Enciclopedias, diccionarios.
- Proyector, **Fichas 1** y **2** **(pág. 36)**

Actividades:

1 Diferenciemos pintura, escultura y arquitectura.

A Se iniciará la unidad con una **«Lluvia de ideas»** sobre estos tres conceptos.

- El maestro mostrará a la clase varias láminas, posters o fotografías con pinturas, esculturas y obras arquitectónicas, señalará sus elementos diferenciadores e intentará iniciar un diálogo sobre la naturaleza de las obras mostradas.
- Este material se expondrá en uno de los boletines de la clase. Se pedirá a los alumnos que lo clasifiquen según las tres categorías establecidas.
- El maestro escribirá en la pizarra el vocabulario descriptivo específico de las Bellas Artes que vaya apareciendo durante el proceso de lluvia de ideas y el diálogo. Asimismo introducirá algunas de las palabras que se incluyen en el **vocabulario (Ficha 1)**.

B Esta actividad, aplicación práctica de la anterior, se realizará en parejas o grupos de tres.

- El maestro distribuirá el material necesario: revistas, catálogos, tijeras, pegamento, lápices de colores, **Ficha 1** y pliegos de papel de 30"X70" (75cmX50cm).
- Cada grupo dividirá su pliego de papel en 3 secciones: una para pintura, otra para escultura y la tercera para arquitectura.
- Buscarán en sus revistas ejemplos de cada una de estas modalidades artísticas.
- Recortarán y pegarán los modelos elegidos, dejando debajo de cada recorte un pequeño espacio en el que, con los lápices de colores, escribirán 4 ó 5 palabras que puedan aplicarse a cada ilustración. Para ello deberán ayudarse de las palabras que aparecen en el **vocabulario (Ficha 1)**, y de las palabras anteriormente recogidas en la pizarra.
- A continuación se hará una puesta en común y se expondrán los trabajos realizados.
- Los grupos, por turnos, describirán las obras seleccionadas, utilizando las palabras escritas a pie de recorte.
- El maestro cerrará la actividad introduciendo el concepto de **estilo,** como fórmula para distinguir y contrastar las diferentes expresiones y técnicas utilizadas dentro de un mismo campo artístico.

2 Las Bellas Artes en la Historia de cada país. España y algunas de sus obras maestras.

- El maestro introducirá la actividad indicando que cada pueblo o nación tiene sus propias expresiones artísticas, y que el arte es el producto de la época y el lugar en que se produce. Como ejemplo se puede citar el impacto de las nuevas tecnologías en la música, cine, pintura, arquitectura...
- En parejas o grupos de tres, los alumnos leerán el **texto (Ficha 1)**. Dispondrán de tiempo suficiente para comentarlo hasta llegar a entenderlo. A continuación podrán consultar enciclopedias y diccionarios para, con toda la información necesaria, completar el **ejercicio 1**.

Ficha 1

Vocabulario

de plástico - cincel - paisaje - luminoso - miniatura - óleo - antigua - de piedra - oscuro - retrato - colosal (muy grande) profundidad - busto - de metal (bronce, hierro...) - boceto - martillo - contraste - moderna - de barro - perspectiva - pincel - voluminoso - acuarela - de madera -

Texto

El arte se nos manifiesta en formas muy variadas y expresa el espíritu del pueblo del que surge.
España es un país que se halla situado al sur de Europa y al norte de Africa. Ha sido y sigue siendo encrucijada de civilizaciones y culturas. España fue íbera, celta, griega, judía, romana, goda, musulmana y cristiana.

Ejercicio 1

Responde en tu cuaderno a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué significado tiene la oración que dice: «España fue íbera, celta, griega... y cristiana»?

2. ¿Conoces algún otro país que haya formado parte de otra nación en su historia anterior?

3. Haz una lista con nombres de artistas españoles que conozcas o encuentres en tu enciclopedia. Junto a cada nombre escribe la modalidad artística en la que destacaron. (Ejemplo: Picasso, pintor.)

4. Nombra los monumentos arquitectónicos españoles que seas capaz de recordar o de encontrar en tu enciclopedia.

Ejercicio 2

Escribe en tu cuaderno las respuestas a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál de las Bellas Artes es tu preferida? Razona tu respuesta.

2. Trata de escribir una definición breve que explique lo que entendemos cuando hablamos de "pintura", "escultura" o "arquitectura".

3. Describe un cuadro que conoces y que te gusta.

4. Describe igualmente una escultura, explicando qué es lo que más te llamó la atención sobre ella.

5. Describe, por último, una obra arquitectónica de tu agrado detallando sus características más destacables.

4 Secuencia de Imágenes

Isabel Sanz Jiménez

La imagen es la expresión de nuestra capacidad plástica. Utilizamos la imagen en secuencias, una tras otra, para crear ilusión de movimiento.

Las historietas o cómics son series o secuencias de viñetas en las que se desarrolla un argumento narrativo de temas muy variados, cuyo lenguaje está compuesto de imagen y texto. El texto puede aparecer impreso al pie de la viñeta o dentro de unos «bocadillos», con forma de nube, que se sitúan al lado del personaje que «habla».

Los artistas de historietas crean su propio lenguaje visual; ahí reside la esencia de su arte. Ellos son a la vez el director, el productor y el actor de su propia obra. Son capaces de transmitirnos sus emociones a través de unas líneas trazadas sobre el papel.

Grado:

4º a 6º

Objetivos:

- Comprender imágenes consecutivas.
- Expresar o ilustrar una historia o narración con imágenes consecutivas.
- Adquirir la noción de tiempo a través de las realizaciones plásticas.
- Comunicarse por medio de la imagen plástica.
- Favorecer la expresión mímica y la capacidad de observación.
- Inventar narraciones partiendo de imágenes.

Destrezas:

- Representación gráfica de textos.
- Comparación.
- Predicción y secuenciación.
- Expresión oral y escrita.
- Desarrollo de capacidades dramáticas.

Materiales:

- Lapicero, lápices de colores y papel.
- Cartulina blanca.
- Tijeras.
- Regla.
- **Fichas 1** y **2**.

Actividades:

Antes de realizar las siguientes actividades, el maestro, basándose en el texto que aparece encuadrado al principio de la unidad, explicará a los alumnos qué es una historieta o cómic.

1 Historietas sin fin.

- El profesor repartirá copias de la **Ficha 1**, en la que aparecen dos historietas inacabadas.
- Los alumnos inventarán un final para estas historietas y lo dibujarán en la última viñeta.
- El maestro pedirá que inventen un título para cada historia.
- Cuando hayan terminado colorearán las viñetas.
- Varios alumnos, basándose en las viñetas, contarán la historia con sus propias palabras.

2 Tiras cómicas.

- El maestro pedirá a los alumnos que piensen en algo divertido que les haya ocurrido a ellos o a alguien conocido, y que lo dibujen en tres o cuatro viñetas.
- Después escribirán en los «bocadillos» o «nubes» lo que dicen los personajes.
- Las tiras cómicas se expondrán en la clase.

3 La Isla del Rey Mono.

- El maestro repartirá una copia de la **Ficha 2** en la que aparece la historieta titulada «La Isla del Rey Mono»
- Los alumnos inventarán una historia partiendo de los dibujos que aparecen en las diferentes viñetas.
- A continuación, explicarán por escrito lo que pasa en la historia que hayan inventado. Además, escribirán el diálogo de los personajes al lado de cada viñeta.
- Después pueden colorear las viñetas.
- Al final, se realizará una puesta en común para contrastar los diferentes resultados.

4 La Hora del Bocadillo.

- En grupos de dos, los alumnos inventarán una historia corta.
- El maestro les dará como punto de partida un título y un solo personaje.
- En cada historia los alumnos han de explicar los siguientes puntos sobre el personaje:

  * ¿Quién es?
  * ¿De dónde viene?
  * ¿A dónde va?
  * ¿Qué le ocurre?

- Una vez escrita la historia, uno de los dos alumnos la representará por medio de la mímica.
- El otro alumno le pondrá «bocadillo» (como el que se usa en las historietas) a lo que el otro está realizando.
- Para la confección de los «bocadillos», utilizarán cartulina blanca grande, que habrán recortado en forma de nube.
- Dentro de la nube escribirán lo que el personaje quiere decir por medio de la mímica.

5 Crea tu Cómic.

- En grupos de dos, los alumnos confeccionarán un cómic de la historia que hayan inventado.
- Para ello, dividirán una hoja de papel blanco en 8 viñetas.
- En cada una de ellas incluirán un «bocadillo» con las frases que dice el personaje.
- Se creará un libro con todos los cómics de la clase.

****

Los trabalenguas de la tía Isabel

Trepa al árbol,
a ver si viene la tropa,
- dijo mi abuelita Petra -
y atrapa al potro, Patro.

¿Que atrape qué potro, Petra?
- dijo Patro -

El potro de la tripa de trapo,
- dijo Petra -
que quiere la tropa, Patro.

Isabel Sanz

Coco y camote come el macaco,
coco y camote come el chamaco.
¡Como come coco el chamaco Queco!
¡Como come coco el macaco Caco!
¡Como comen coco y camote el chamaco y el macaco!

Isabel Sanz

Ficha 2

Ficha 1

BEST COPY AVAILABLE

1 Historia del abanico

Violeta Paniagua y Victoria Abarca

Grado:

6º a 8º

Objetivos:

- Conocer la historia del abanico.
- Enriquecer el vocabulario.
- Identificar las partes del abanico.
- Desarrollar destrezas manuales.

Destrezas:

- Comprensión lectora.
- Razonamiento lógico.
- Seguimiento de instrucciones.
- Habilidad manual.
- Creatividad artística.

Materiales:

- **Fichas 1, 2 y 3.**
- Cartulina, perforador de papel.
- 1 clavija encuadernadora.
- Tijeras, pegamento, acuarelas o lápices de colores.

Actividades:

1 La historia del abanico

El profesor entregará a los alumnos el texto «**La historia del abanico**» (**Ficha 1**). Los alumnos lo leerán y a continuación realizarán los ejercicios de la **Ficha 2**. Para ello podrán consultar al profesor, a sus compañeros, así como echar mano de diccionarios u otros libros de consulta.

Una vez hechos los ejercicios se procederá a hacer una puesta en común.

Soluciones Ficha 2.

1. 1. K; 2. H; 3. L; 4. A; 5. Q; 6. O; 7. N; 8. C; 9. D; 10. M; 11. F; 12. P; 13. B; 14. E; 15. I; 16. G; 17. J.

2. 1. F; 2. F; 3. V; 4. F; 5. V; 6. F

2 Construcción y decoración del abanico

El profesor llevará a clase abanicos de diversos modelos para que los alumnos vean cómo están construidos. Si esto no fuera posible, buscará ilustraciones de los diversos tipos de abanicos mencionados en el texto. A continuación explicará que van a construir y decorar un abanico plegable y hablará de las partes que constituyen dicho abanico.

Partes del abanico

El abanico plegable, tal como lo conocemos ahora, consta de tres partes esenciales: *las varillas, el clavillo y el país.*

Las varillas: son pequeñas tiras de madera de iguales dimensiones, cortadas en forma rectangular y perforadas en uno de los extremos por el cual se pasa el clavillo. Las dos varillas de los extremos sirven para proteger el país cuando el abanico permanece cerrado. Generalmente están hechas de madera más resistente.

El clavillo: es una especie de clavo que va remachado por ambos lados, a fin de sujetar las varillas.

El país: es el sector semicircular de papel, tela o piel fina que va colocado en la parte superior de las varillas. En el país del abanico es donde podemos ver expresado el talento de gran número de artistas. Muchos de ellos han ejecutado diseños en acuarelas que son maravillosos en su género. En España han sobresalido en esta especialidad artistas como Francisco Mirabent, Alejandro Riquer y Josefa Teixidós.

Construcción

Cuando hayan comprendido cómo está hecho un abanico se procederá a la construcción del mismo. Se entregará a cada alumno una copia de la **Ficha 3** y seguirán las intrucciones para construirlo.

Decoración

Cuando el abanico esté terminado habrá que decorarlo con acuarelas o lápices de colores. Cada alumno podrá expresar su habilidad artística y creatividad en la decoración de su abanico.

Con los abanicos decorados se organizará una exposición en la clase y se elegirán por votación los mejores.

Ficha 1

Lee el siguiente texto sobre la historia del abanico y completa los ejercicios 1 y 2.

Historia del abanico

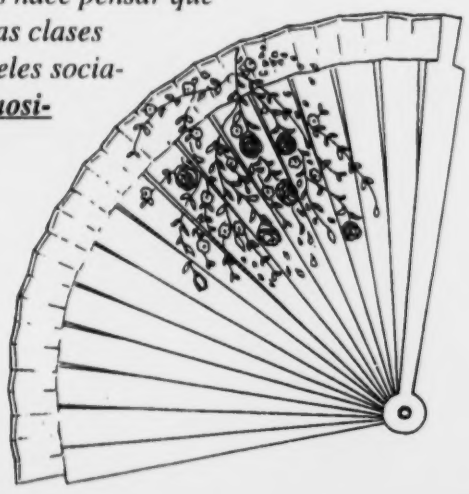
*El abanico es un utensilio **portátil** que se emplea para hacer o hacerse aire. Puede tener varias formas y estar hechos de diversos materiales.*

*No se tiene conocimiento concreto de su origen, pero se cree que nació en China. Su uso **se remonta** a la más remota antigüedad. En Egipto, en tiempos de los faraones, se conocían ya los abanicos de plumas de avestruz. En esculturas y pinturas de la época podemos ver también **monarcas** asirios rodeados de sus esclavas, éstas llevando parasoles y abanicos. Dichos abanicos son parecidos al **flabelo**. El flabelo es una especie de abanico grande que va colocado en el extremo de una **vara**. En la Edad Media, el flabelo tuvo un carácter **litúrgico** que todavía **perdura** en nuestros días. Con el nombre de «**flabelos**» se designaba a los abanicos de plumas blancas que se usaban hasta hace poco tiempo en las grandes ceremonias del Vaticano.*

*Otro tipo de abanico es el **plegable**. Se cree que lo inventaron los japoneses en torno al año 1110. Los más primitivos eran rígidos y generalmente consistían en una hoja de palmito u otras plantas, muchas veces en forma de corazón, cuyo **pedúnculo** formaba el **mango**. Posteriormente se confeccionaron de láminas de **papiro**, madera y otros materiales variados.*

El abanico de cierre o plegable de nuestros días parece ser originario de Corea y fue introducido en China a principios del siglo XV. De China pasó a España, Italia y Portugal. En el siglo XVI se introdujo también en Francia y Alemania.

*El abanico **arraigó** tanto en España que algunas veces nos hace pensar que es de origen español. Al principio estuvo muy **en boga** entre las clases sociales elevadas, pero al ponerse al alcance de todos los niveles sociales y convertirse en un artículo de uso común, perdió su **suntuosidad**. La industria de confección del abanico llegó a **florecer** mucho en España. Hoy en día todavía se hacen abanicos en varias ciudades españolas, entre las que podemos destacar Valencia, Sevilla y Málaga.*



*Actualmente la moda del abanico está en **decadencia**. En España y en algunos países hispanoamericanos sigue utilizándose como un complemento del **vestuario** femenino más que como un objeto práctico.*

Ficha 2

1 ***Vamos a comprobar que conoces el significado de las palabras que aparecen subrayadas en el texto. Une las palabras de la columna de la izquierda con su definición en la columna de la derecha. Usa tu lógica y tu capacidad de deducción. En caso de necesidad, puedes utilizar el diccionario, libros de consulta o preguntar al profesor. Contrasta tus respuestas con las de tu compañero.***

1. portátil	*A. abanico grande con mango largo*
2. se remonta	*B. de moda*
3. monarcas	*C. que se puede doblar sobre sí mismo para ocupar menos espacio*
4. flabelo	*D. tallo por el que una hoja, flor o fruto se une a la planta*
5. vara	*E. esplendor, lujo*
6. litúrgico	*F. planta indígena de Oriente perteneciente a la familia de las ciperáceas*
7. perdura	*G. conjunto de ropa que tiene una persona para vestirse*
8. plegable	*H. pertenece a una época lejana*
9. pedúnculo	*I. principio de debilidad o ruina*
10. mango	*J. prosperar*
11. papiro	*K. transportable*
12. arraigó	*L. príncipe soberano de un estado*
13. en boga	*M. parte por donde se cogen ciertos utensilios*
14. suntuosidad	*N. continúa, subsiste*
15. decadencia	*O. religioso*
16. vestuario	*P. se estableció, se radicó*
17. florecer	*Q. palo delgado y largo*

- ***¿Hay alguna otra palabra o expresión que no conozcas? Haz una lista y trata de averiguar el significado preguntando a tus compañeros.***

2 ***¿Verdadero o falso?: lee el texto de nuevo y decide si las siguientes frases son correctas o incorrectas, en este último caso deberás escribir la respuesta correcta.***

1. El abanico nació en Egipto. ☐
2. El flabelo es un abanico de pequeño tamaño. ☐
3. El abanico plegable parece ser de origen japonés. ☐
4. El abanico se introdujo en Europa alrededor del año 1110. ☐
5. El abanico estuvo muy de moda entre las clases sociales elevadas. ☐
6. Ya no se fabrican abanicos en España. ☐

19

País

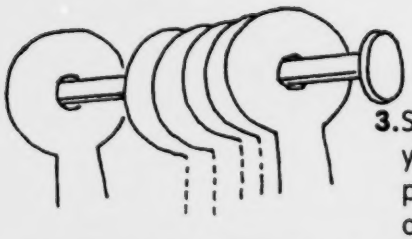
Varilla

1. Recortar 16 varillas, dos de éstas de un material más resistente para utilizar como patrones. Perforar cada varilla en su extremo inferior

2. Recortar un país y doblar por la línea punteada.

4. Pegar el país al extremo superior de cada varilla alternando cada doblez.

Clavillo



3. Sujetar las varillas y pasar el clavillo por la perforación hecha anteriormente.

20

COLABORACION ESPECIAL

SUEÑO UTÓPICO PARA EL PRÓXIMO MILENIO

Fernando Alonso

Desde hace más de quince años, cada vez que tomo la palabra, o la pluma, trato de contagiar la afición por la lectura de obras literarias. Pienso que la lectura libre, recreativa y re-creativa, es nuestra mejor defensa frente a una sociedad marcada por el signo de la pasividad y de la imagen.

Los estímulos visuales nos asaltan en la calle e invaden la intimidad de nuestras casas a través de la televisión. Delante del televisor, el individuo renuncia a toda participación y se convierte en espectador. Espectador de imágenes superficiales de contenido, planas y trivializadas en su tratamiento, que discurren a ritmo trepidante y anulan cualquier posibilidad de reflexión.

No es de extrañar que el uso exclusivo de los medios de comunicación visual genere individuos superficiales, poco participativos, con escasa capacidad de reflexión, de análisis y de sentido crítico; todo lo cual es la antítesis de una persona que debe aspirar a ser un ciudadano responsable y libre.

Creo que el mejor instrumento corrector es la lectura de obras literarias porque contribuye a generar hábitos de reflexión, de análisis y de sentido crítico.

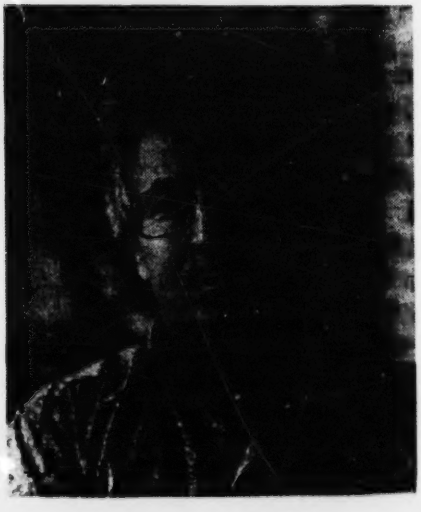
Pero dejemos ya las consideraciones pragmáticas y utilitarias.

Para mí, la búsqueda de la felicidad es una de las aspiraciones más nobles del ser humano. Por eso, quiero afirmar que la lectura de obras literarias es uno de los mayores placeres que conozco: Participar en el acto de creación artística. Porque el libro no es un espejo que sólo refleja la realidad que nos rodea. El libro refleja también al autor y al lector. Es un punto de encuentro en el acto de crear, de interpretar el mundo y de conocernos a nosotros mismos.

No quisiera dar la impresión de un ratón de biblioteca para quien los libros son lo más importante de esta vida. No. Lo más importante de esta vida es vivirla con plenitud, tratando de conseguir y de transmitir toda la felicidad posible. Pero sé, por experiencia, que con libros nuestra vida puede ser más plena que sin ellos. La lectura es una de las actividades más gratificantes, porque nos ofrece la posibilidad de conocer otros mundos y de vivir otras vidas.

Milorad Pavic comienza su obra «Diccionario Jázaro» con este epitafio: «Aquí yace el lector que nunca leerá este libro. Aquí está, muerto para siempre». Debemos animar a niños y jóvenes a que vivan nuevas vidas, se conozcan mejor y comprendan más el mundo y las gentes que les rodean a través de la lectura de obras literarias.

De esta forma se cumpliría mi sueño utópico para este año que comienza y el milenio que se avecina: que todos los niños, y todos los adultos, sientan la necesidad y experimenten el placer de leer obras literarias.



Nota biográfica

Fernando Alonso nació en Burgos, España, en 1941. Doctor en Lengua y Literatura, ha realizado investigaciones sobre Comunicación de Masas y Problemática de los Medios de Comunicación. Dentro del campo de la literatura infantil y juvenil, ha desarrollado toda clase de actividades: asesor literario sobre textos escolares de lectura para la Editorial Santillana, así como colaborador y director de Programas Infantiles y Juveniles para Radio Televisión Española. Ha participado en infinidad de congresos de escritores, mesas redondas, conferencias y, en general, en los foros más importantes en los que se estudia y debate sobre la literatura para niños y jóvenes.

Pero, por encima de todo, Fernando Alonso es el autor de una obra literaria, reconocida internacionalmente, y dirigida como él mismo señala *«a quien quiera leer mis libros... niño, joven o adulto...»*. Una treintena de títulos componen, por el momento, su obra. Un gran número ha sido incluído en la selección Mirlo Blanco que realiza cada año la Biblioteca Internacional de Munich. Muchos de ellos traducidos a diferentes idiomas.

Aunque los recomendamos todos, en la página contigua encontrarás una pequeña selección de nuestra cosecha.

El rincón de los libros

El secreto de la flauta de piedra

Autor: **Fernando Alonso**
Ilustrador: **Pablo Echevarría**
Editorial: **SM**
Colección: **Catamarán**
Edad: **a partir de 9 años**
ISBN: **84-348-2752-2**

Resumen

Zippy creía haber soñado, no comprendía lo ocurrido con la misteriosa flauta de piedra que había encontrado en el parque. Esperaría al día siguiente para ver si sucedía algo nuevo. Pero Zippy no podía imaginar las fantásticas aventuras que sus amigos y él iban a vivir gracias a esa flauta.

El árbol de los sueños

Autor: **Fernando Alonso**
Ilustraciones: **Emilio Urberuaga**
Editorial: **Alfaguara**
Colección: **Infantil-Juvenil**
Edad: **a partir de 12 años**
ISBN: **84-204-4802-8**

Resumen

Huvez no encuentra la inspiración suficiente para escribir su libro hasta que lee en el periódico la noticia sobre un hombre que ha sido detenido por escribir sobre los árboles y las aves. Se solidariza con él y escribe cinco relatos protagonizados por árboles. A través de estos personajes Huvez podrá por fin reflejar en el papel sus sueños más íntimos.

El faro del viento

Autor: **Fernando Alonso**
Ilustraciones: **Jesús Gabán**
Editorial: **ANAYA**
Colección: **El duende verde**
Edad: **a partir de 8 años**
ISBN: **84-207-2904-3**

Resumen

Ocho cuentos llenos de vida, esperanza e ilusiones. Ocho aventuras en las que los deseos se hacen realidad: la historia de un montón de nieve que quería ser muñeco; la magia de un niño, un gato y un pájaro que compartían el pan y se calentaban bajo la misma manta; las peripecias de una dragoncita rosa raptada por un malvado caballero y de una niña prisionera de sus zapatitos de cristal... Un conjunto de historias breves que harán las delicias del jovencísimo lector y sus mayores.

Tano en la torre del Laberinto

Autor: **Fernando Alonso**
Ilustraciones: **Javier, Paz y Arcadio Lobato**
Colección: **Los libros de Tano**
Editorial: **ANAYA**
Edad: **a partir de 6 años**
ISBN: **84-207-3230-3**

Resumen

Tano en la Torre del Laberinto es el primer libro de la colección **Los libros de Tano**. Estos tienen como objetivo la formación de hábitos de lectura y el despertar en el niño el amor al libro. Tano es un niño imaginativo, apasionado por las aventuras y gran amante de la lectura: *«Desde que aprendió a leer, Tano hizo un descubrimiento: Cada libro era como una puerta. La puerta por la que se asomaba a un mundo nuevo; la puerta por la que entraba a una nueva aventura. Por eso, el niño abría, muy alegre, los libros.»*

Para hacer

1 El arte de los patrones y el diseño

Purificación Valer

Grado:

Kinder y 1º

Objetivos:

- Identificar patrones y ser capaces de continuarlos.
- Aprender, identificar y manejar las figuras geométricas.
- Crear diseños propios.
- Especular, predecir y clasificar.
- Desarrollar la creatividad.
- Desarrollar la percepción visual y la atención auditiva.

Destrezas:

- Seguimiento de patrones para crear arte.
- Comparación y contraste.
- Desarrollo de la creatividad.
- Aplicación de destrezas manuales: cortar, pegar...
- Observación.

Organización:

- Gran grupo, pequeños grupos, parejas, trabajo individual.

Materiales:

- **Ficha 1.**
- Cartulinas de colores.
- Vasos de plástico.
- Pegamento.
- Botones, caramelos, pretzels, un par de corchos de botella, lana.
- Una aguja grande.

Procedimiento:

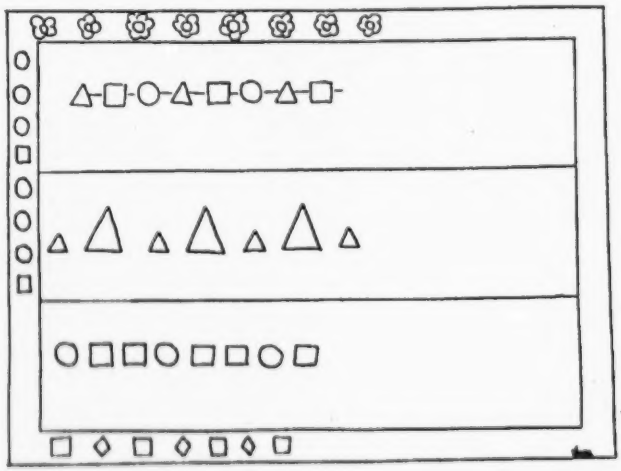
El maestro intentará que los niños entiendan el significado de patrón o modelo. Para ello dará algún ejemplo y a partir de él pedirá que busquen distintos modelos o patrones dentro de la clase. Empezará con patrones visuales y seguirá con patrones sonoros (Palmada, palmada, pito. Palmada, palmada, pito...)

Algo aparentemente tan fácil y rutinario nos puede ayudar a ser creativos a la hora de diseñar nuestros propios patrones y, además, crear arte.

Cuando los estudiantes conozcan el significado de patrón y hayan identificado algunos modelos visuales y sonoros en gran grupo, el maestro repartirá un ejercicio en el que haya patrones visuales que ellos tendrán que continuar.

Se pueden usar diferentes figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo) y distintos colores para cada una de ellas.

Con el fin de usar un poco la creatividad, el maestro hará primero una demostración del siguiente ejercicio, dando a entender a los alumnos que ellos pueden usar su creatividad siguiendo los mismos pasos y que la originalidad será tenida en cuenta.

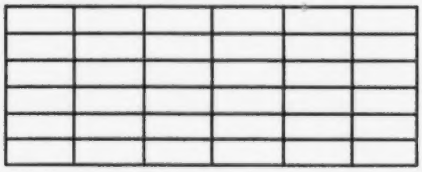


1 Dictado simbólico

El maestro repartirá a los alumnos un papel cuadriculado en el que tendrán que escribir el dictado. En cada casilla el alumno escribirá el símbolo apropiado. En el dictado se utilizarán los símbolos que se proponen a continuación.

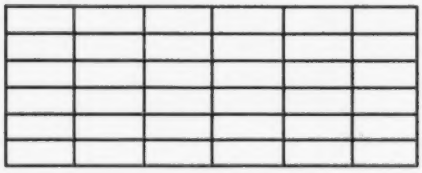
ATENCION AUDITIVA

O = Palmadas
+ = Pitos
□ = Golpe en la mesa.



ATENCION VISUAL

O = Brazo en alto.
+ = Brazo abajo.
□ = Brazos cruzados.



2 Con papel y sin tijeras

Para esta actividad, que se realizará de manera individual, el maestro dará las siguientes instrucciones:

1 Toma un papel de color y dibuja un círculo repasando el borde de un vaso colocado boca abajo sobre el papel.

2 Recorta este círculo rasgando el papel cuidadosamente con los dedos. No uses tijeras.

3 Dibuja en el círculo líneas rectas o curvas. Después corta con los dedos por las líneas que has dibujado.

4 Pon pegamento en los trozos del círculo y pégalos en una cartulina negra. Tienes que volver a componer la figura intentando que los trozos de papel queden un poco separados unos de otros.

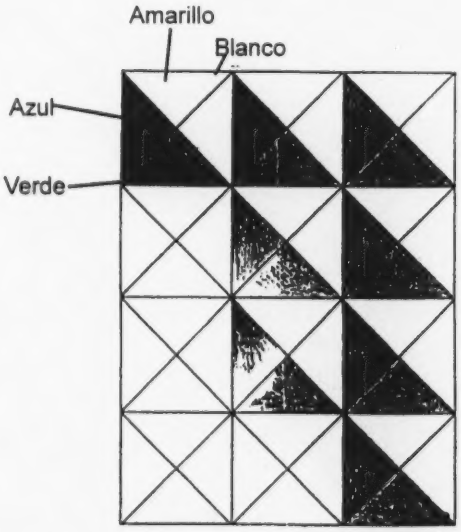
- Una vez que todos hayan acabado sus modelos, se expondrán en la clase para que todo el mundo pueda ver que, aún siguiendo las mismas instrucciones, los resultados son de una gran diversidad. Cada alumno decidirá cual es su favorito.

- Esta actividad se puede hacer varias veces, utilizando papeles de diferentes colores, vasos de diferentes tamaños y otras formas geométricas. Podemos incluso aprovechar la actividad para practicar divisiones, 1/3 1/2...

3 Parece pero no es

No todo lo que vemos es lo que a primera vista nos parece. Si seguimos jugando con las formas y los colores pronto lo comprobaremos.

- El profesor distribuirá una copia de la **Ficha 1**. Se mostrará un ejemplo pero se dará libertad a los alumnos para que elijan sus propios colores. Si siguen la serie obtendrán un efecto de relieve.



4 Hacemos nuestros propios diseños

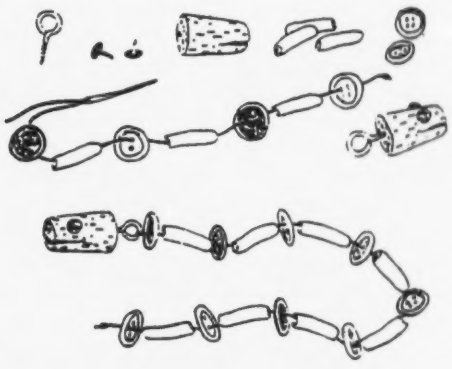
1 Mi collar

- Los alumnos, individualmente, harán un collar con pretzels y caramelos atándolos y ensartándolos en una cuerda o cordón de lana. Cada uno diseñará su propio modelo, por ejemplo: caramelo rojo, pretzel, caramelo amarillo, pretzel, caramelo verde, pretzel...

- Como cierre del collar se puede hacer un nudo en el cordón de lana o fabricar un cierre más sofisticado usando una pequeña argolla en un lado y un clip en el otro.

2 Nuestra serpiente

Para este ejercicio cada alumno necesita un corcho de botella, un gancho, dos chinchetas, macarrones (se pueden teñir con colorante de comida de diferentes colores), botones variados, una aguja de tejer, un trozo de bramante o de lana.



- En un extremo del corcho se ponen dos chinchetas para los ojos y el gancho en el otro extremo. Se engarzan los botones y los macarrones y se atan al gancho. La boca de la serpiente se puede cortar o dibujar en el corcho.

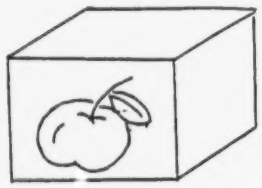
3 Un rótulo luminoso

Para realizar un rótulo luminoso cada grupo necesitará una caja de cartón, papel de celofán de diferentes colores, tijeras, pegamento y una linterna de bolsillo.

1 En primer lugar deberán decidir qué es lo que quieren que aparezca en su rótulo. Puede tratarse de figuras, letras o ambas cosas. Puede ser el rótulo de una tienda de comestibles o de ropa, de un cine...

Por ejemplo, si se desea que sea el rótulo de una frutería, se podría dibujar un limón, una naranja, un plátano y una manzana en cada uno de los lados de la caja de cartón.

2 Después de dibujar el motivo elegido, se recortará teniendo cuidado de no estropear el lado de la caja en el que se está trabajando. Se dibujarán y cortarán de igual modo los otros lados de la caja.

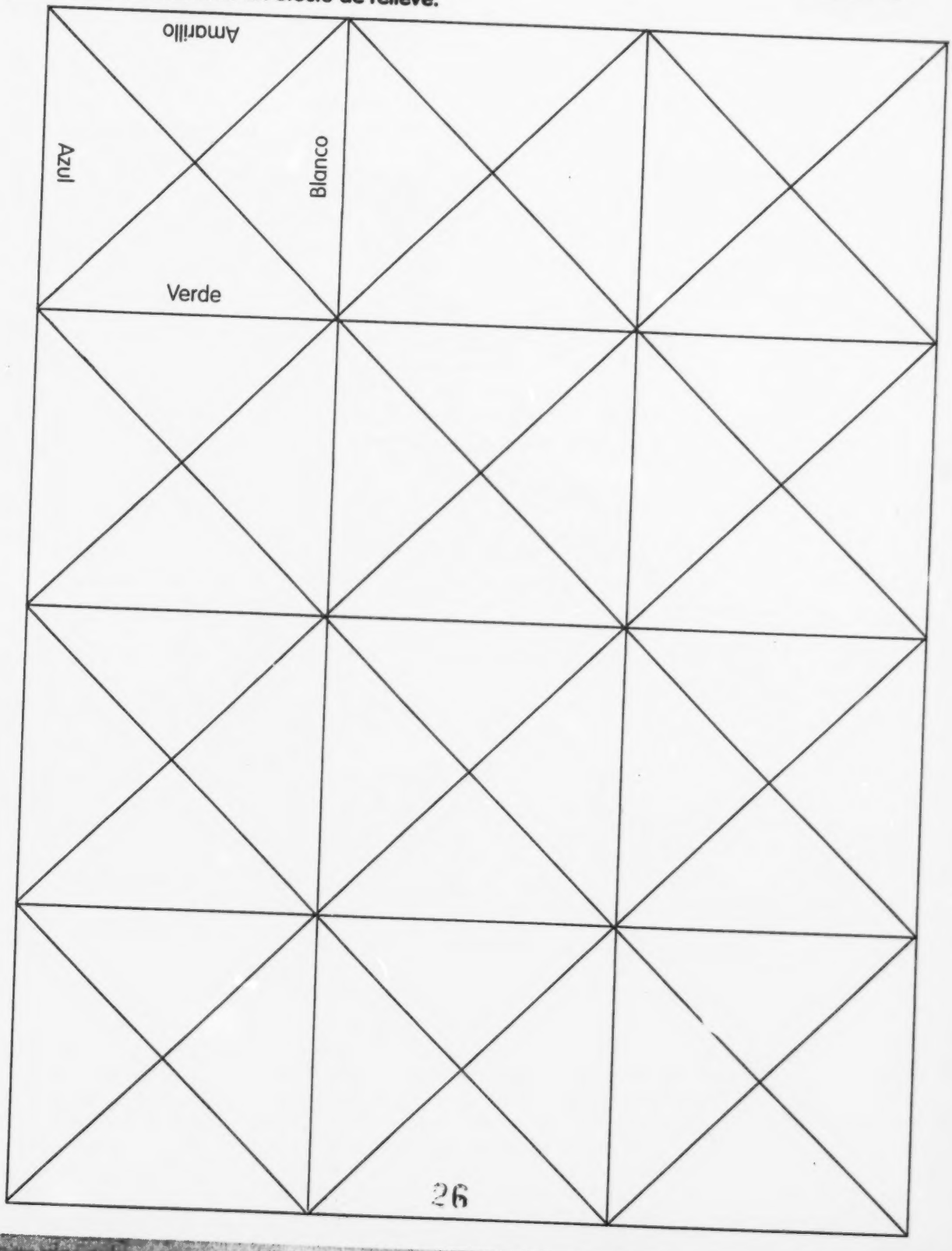


3 Los alumnos elegirán el color de celofán con que quieren cubrir cada diseño recortado. Podrán usar colores diferentes para cada lado si lo desean. Se pegarán los trozos de celofán por dentro de la caja, de modo que todas las partes recortadas queden cubiertas con papel de celofán.

4 Finalmente meterán la linterna de bolsillo encendida dentro de la caja y la cerrarán. El efecto luminoso de nuestro rótulo será más visible si apagamos las luces o lo encendemos en un lugar con poca luz.

Ficha 1

Sigue la serie y obtendrás un efecto de relieve.



2 Dibujando en perspectiva

Elena Marqueta

Al mirar algunos cuadros nos da la sensación de que podríamos meternos en ellos. Esto sucede porque los artistas utilizan un método visual llamado **perspectiva**.

Durante cientos de años los pintores europeos fueron perfeccionando recursos que les permitiesen dar la impresión de que sus cuadros tenían profundidad, de que no eran planos. Buscaban crear el efecto de que sus cuadros eran como ventanas a través de las cuales se podían ver los objetos a cierta distancia. Los pintores crean el efecto de distancia de cinco maneras diferentes: por medio de líneas, tamaño, situación, textura y color de los objetos.

En esta unidad nos centraremos en el efecto de profundidad creado por medio de líneas. En los cuadros que utilizan la denominada **perspectiva lineal**, si prolongáramos las líneas del dibujo, comprobaríamos que éstas acaban reuniéndose en un punto llamado **punto principal**

Grado:

4º a 8º

Objetivos:

- Familiarizar a los alumnos con la perspectiva lineal.
- Observar objetos en el horizonte y aprender a distinguir los elementos que definen la perspectiva lineal.
- Trazar las líneas de perspectiva en diferentes dibujos.
- Desarrollar la percepción visual.
- Terminar un dibujo usando las reglas de la perspectiva.

Destrezas:

- Interpretación artística y realización de dibujos utilizando la perspectiva lineal.

Materiales:

- Lápices, papel de dibujo, regla, reproducciones de pinturas y dibujos donde se pueda percibir la perspectiva.
- **Fichas 1** y **2.**

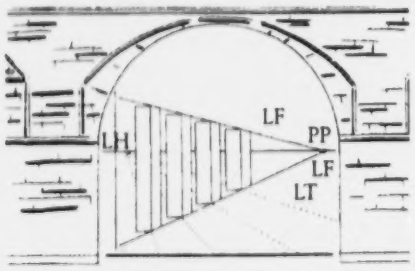
Actividades:

1 Introducción a la perspectiva

A modo de introducción el maestro leerá el texto que encabeza esta unidad. Buscará reproducciones de pinturas y dibujos donde se pueda apreciar claramente la perspectiva lineal y basándose en ellas explicará a los alumnos que los objetos vistos a cierta distancia se perciben en perspectiva. Usando dichas reproducciones el profesor explicará los elementos que componen la perspectiva: la línea del horizonte, el punto principal, las líneas de tierra y las líneas de fuga. Cuando hayan comprendido estos conceptos realizarán el ejercicio de la **Ficha 1.**

2 Busca las líneas

Los alumnos, individualmente o en grupos leerán las definiciones de los distintos elementos de la perspectiva que aparecen en la **Ficha 1** y localizarán en el dibujo la línea que corresponde a cada descripción.



3 Trabajos con la perspectiva

Los estudiantes elegirán un dibujo, de entre los que aparecen en la **Ficha 2.** Lo recortarán y pegarán en una hoja de su cuaderno de dibujo. Empezarán a trazar las líneas de perspectiva a partir del dibujo elegido y lo continuarán hasta ampliarlo al tamaño de su hoja.

4 Investigación

Los alumnos buscarán fotografías de revistas en las que se aprecien claramente los diferentes elementos de la perspectiva lineal. Las mostrarán a la clase y localizarán dichos elementos basándose en las definiciones dadas en la **Ficha 1.**

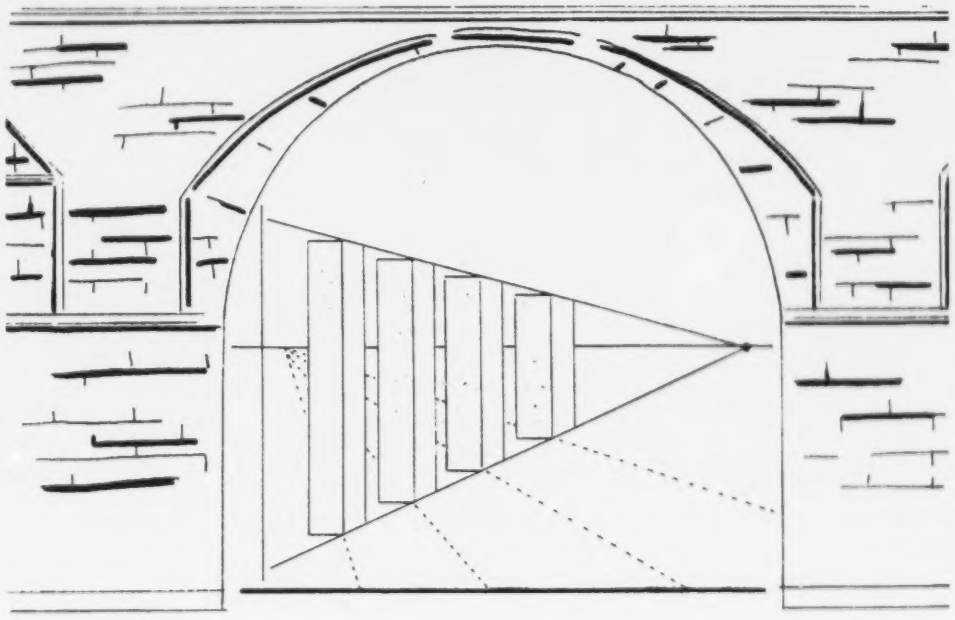
Ficha 1

Lee las definiciones que aparecen a continuación y señala en el dibujo donde aparece cada uno de estos elementos.

Elementos principales de la perspectiva lineal:

- ***La línea del horizonte* (LH):** es el punto donde la tierra y cielo parecen unirse. La encontramos siempre a la altura de nuestra vista si miramos con la cabeza erguida. Todos los objetos situados debajo de la línea de horizonte parecen tener líneas ascendentes y todos los que están colocados encima parecen tener líneas descendentes.

- ***Las líneas de tierra* (LT):** Son las líneas paralelas a la línea del horizonte, donde se toman las medidas de frente y de profundidad así como las líneas verticales, que se usan para medir la altura y para transportar las medidas hacia el horizonte.

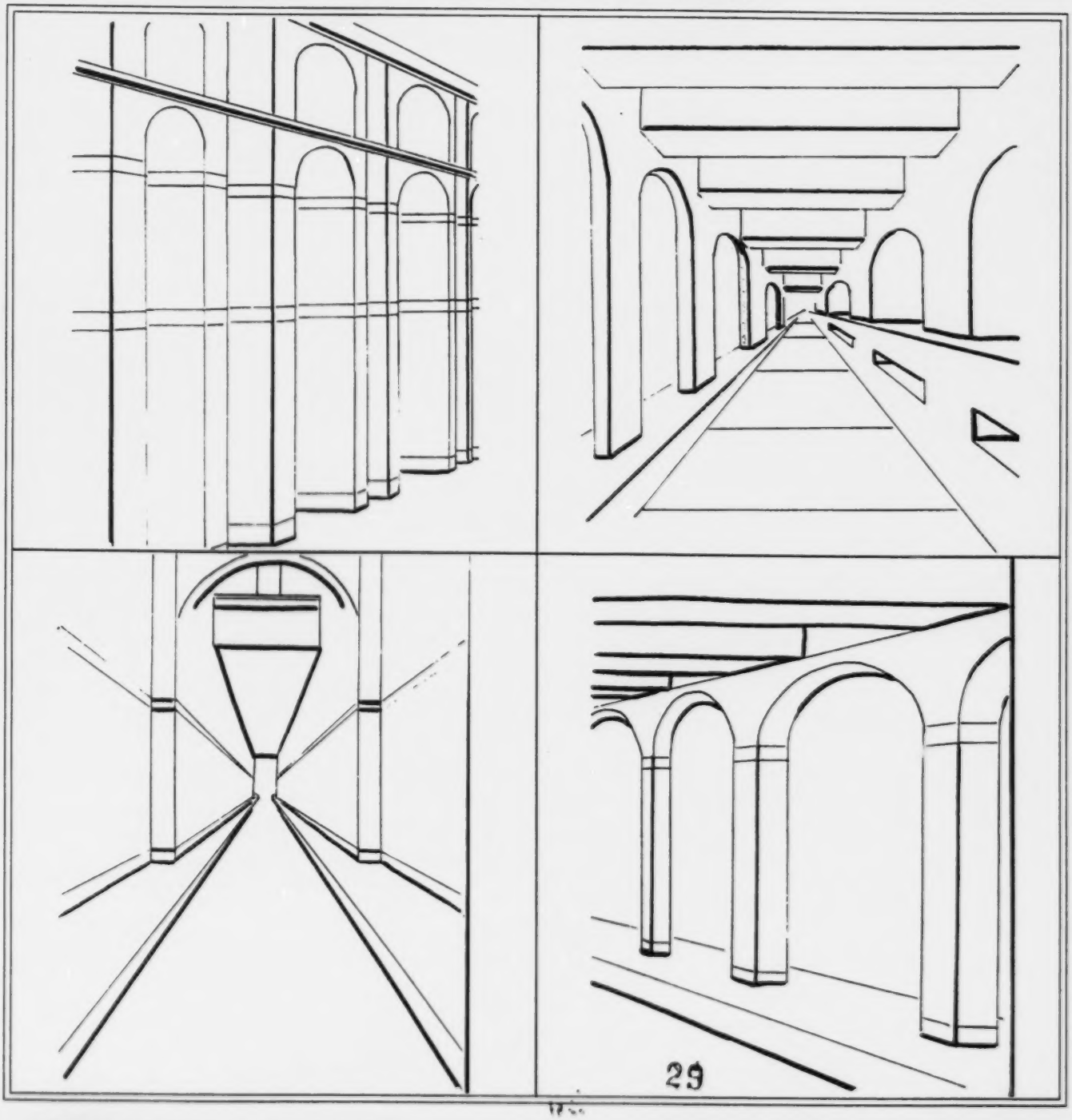


- ***Las líneas de fuga* (LF):** Son las líneas que parten de cualquier lugar del cuadro y se dirigen a un punto común, llamado punto principal.

- ***El punto principal* (PP):** Es un punto donde concurren todas las líneas de fuga. Este punto se coloca siempre sobre la línea de horizonte.

Ficha 2

Elige uno de los dibujos siguientes, recórtalo y pégalo en tu cuaderno de dibujo. A continuación traza las líneas de perspectiva para continuar el dibujo a tamaño de tu cuaderno.



3 Jugamos a ser arquitectos

Begoña Aguado

Arquitectura es el arte y técnica de diseñar y construir edificios. La palabra arquitecto viene del griego y quiere decir «maestro constructor». La mejor forma de experimentar la arquitectura es observando edificios. Cuando lo hacemos notamos que algunas partes de los mismos son meramente decorativas y otras cumplen una función práctica.

Grado:

2º a 6º

Objetivos:

- Estudiar distintas clases de edificios.
- Crear modelos de arquitectura.
- Profundizar en el conocimiento del entorno inmediato.

Destrezas:

- Desarrollo de la capacidad creativa.
- Observación y recogida de información.
- Expresión artística y escrita.

Materiales:

- Baraja de naipes, cronómetro, papel de periódico, pegamento, barro, pajitas de refresco, cordel, cajas, lápices de colores, objetos varios.

Actividades:

Hay muchas actividades que los alumnos pueden hacer que tienen relación con la arquitectura y que ayudarán a despertar su curiosidad por la misma.

1 Construimos una torre con naipes

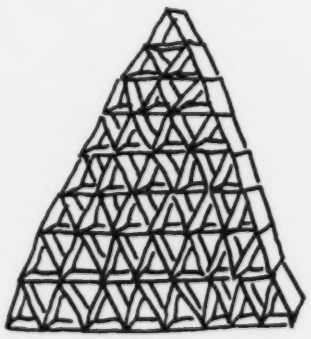
La construcción de castillos de naipes es un juego entretenido que tiene una interesante base científica, ya que hay que ponderar formas y cantidades de naipes para mantenerlos en equilibrio. También lleva consigo el cálculo y construcción de una base que soportará la torre que se quiere construir.

Procedimiento:

- Los alumnos, trabajando en grupos pequeños o individualmente, construirán una torre en un tiempo máximo de 10 minutos, utilizando como único material los naipes de la baraja.

- Si la torre se cae se puede comenzar de nuevo, pero el reloj seguirá marcando el tiempo.

- Una vez pasados los 10 minutos, se evaluarán las torres construidas teniendo en cuenta dos criterios: altura y creatividad. Las torres deben permanecer en pie el tiempo suficiente para ser juzgadas.



2 Construimos una choza

En tiempos prehistóricos el hombre construía sus casas con los materiales que encontraba en su hábitat: ramas, hojas de árboles y barro, que una vez secado al sol se hace impermeable.

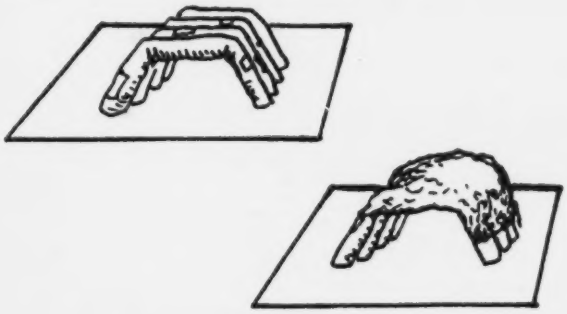
Este mismo sistema de construcción se emplea todavía hoy entre algunos pueblos migratorios como los Masai en Africa. Construcciones mucho más complejas basadas en el mismo principio son las pallozas de la zona de León y Asturias en el noroeste de España.

Procedimiento:

Se enrollan las hojas de periódico muy apretadas, poniéndoles cinta adhesiva para que no se suelten. Hecho esto se doblan por dos sitios como para formar una «U» abierta hacia abajo. Se juntan varios rollos uniéndolos con pegamento o cinta adhesiva.

Se cubre el techo y paredes con una capa fina de barro que se deja secar.

Para comprobar que la choza es impermeable, se rocía con agua con una regadera y se comprueba que el interior no se ha mojado.



Los alumnos pueden experimentar con formas de construcción más complejas a medida que avancen sus conocimientos sobre estructuras.

3 Construimos una cúpula o geoda

Cuando los alumnos dominen el principo en que se basa esta actividad podrán construir todo tipo de estructuras, incluso geodas.

Las geodas tienen entre otras ventajas la de aprovechar el máximo espacio interior utilizando un mínimo de materiales. Sus características las hacen candidatas perfectas para los edificios que los científicos proyectan para las futuras colonias en la Luna o Marte.

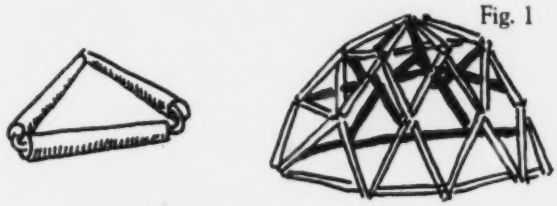
Procedimiento:

Se introduce el cordel por tres pajitas y se ata un nudo fuerte en el extremo, uniéndolas de manera que formen un triángulo. Para conseguir triángulos de diferentes tamaños las pajitas se pueden cortar de diferentes longitudes.

Se unen los triángulos unos con otros atándolos (uniendo cuerda con cuerda).

Se sigue uniendo triángulos hasta formar una bóveda (fig. 1) o geoda (fig. 2).

Fig. 1



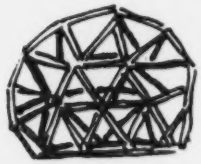


Fig. 2

4 Actividades complementarias:

1 **Explorar el vecindario** buscando edificios interesantes. Los alumnos elegirán varios que presenten notables diferencias entre sí en lo que se refiere a su función decorativa o práctica.

A continuación confeccionarán una guía para visitantes en la que narrarán la historia del edificio, su función, y describirán sus características más notables. Ilustrarán esta guía con dibujos o fotografías.

2 Otra actividad divertida consiste en **diseñar una casa para un animal** de su elección, teniendo en cuenta el tamaño y necesidades de dicho animal.

3 Se puede **construir una maqueta de nuestro cuarto ideal.** Con una caja, pegamento, diferentes objetos y pinturas se construirá un collage en tres dimensiones que represente ese lugar.

4 Una variación de la actividad anterior es **imaginar y construir una ciudad ideal.** Se planificará primero la ciudad pensando no sólo en edificios de viviendas sino también en servicios públicos tales como escuelas, parques, oficinas, etc.

Para construirla se forrarán con papel cajas de diferentes tamaños que posteriormente se pintarán y decorarán simulando los diferentes edificios. Finalmente se combinarán en una superficie para formar una ciudad completa.

4 Taller de estampación

Victoria Abarca Viñas

Desde siempre los artistas han intentado plasmar sus diseños sobre diferentes soportes: madera, lienzos, papel, telas, plástico... utilizando para ello distintas técnicas.

En esta unidad te vamos a mostrar diversas técnicas y utensilios con los que podrás realizar estampaciones.

La técnica del estampado consiste en utilizar diferentes materiales, tales como tampones, bastoncillos, esponjas, plantillas etc., para imprimir colores y formas sobre un papel, tela u otro soporte. Con un pincel se extiende una capa de pintura espesa sobre el lado del objeto que se quiere imprimir, se presiona el objeto sobre el papel y se levanta con cuidado.

Puedes utilizar prácticamente cualquier tipo de pintura para imprimir, pero con óleos y témperas líquidas obtendrás muy buenos resultados. No olvides dejar secar la pintura antes de superponer otros colores.

Si el objeto con el que vas a imprimir está en uso deberás utilizar pintura lavable y limpiarlo en cuanto acabes. Para ello es necesario que tengas a mano trapos viejos y trementina. ¡Ten cuidado de no manchar mucho!

Para imprimir debes buscar una superficie plana: cartón, papel, madera, cristal, plástico duro ... También se puede imprimir sobre tela en cuyo caso tienes que utilizar pintura especial para tela. La tela más adecuada es el algodón; puedes decorar camisetas, pañuelos, zapatillas, pantalones...

Grado:

1º a 4º

Objetivos:

- Familiarizarse con las diferentes formas de realizar estampaciones.
- Aprender a hacer tampones y plantillas.
- Desarrollar la habilidad manual, el sentido de la forma y del color y la creatividad.

Destrezas:

- Desarrollo de la capacidad creativa y de la habilidad manual.

Organización:

- Trabajo individual, en gran grupo y en pequeños grupos.

Materiales:

- Los materiales necesarios dependerán de las técnicas y actividades elegidas.
- Como **soporte** se puede usar: papel, tela, cartulina, cartón, madera, plástico duro...
- Como **utensilios de estampación** podemos usar algodón, esponjas, corchos, tacos de madera, bastoncillos, papel o trapos arrugados, cartón ondulado, tizas, palitos, huellas dactilares, tampones, gomas de borrar, frutas y verduras, hojas y cortezas de árbol, plantillas, rodillos, brochas...
- Asimismo necesitaremos platos de plástico, pinceles, témpera líquida, lápiz, trapos, pegamento, cordel, tijeras..

Sugerencias:

- El profesor pondrá témpera líquida de diversos colores en platos de plástico en un lugar al que los alumnos tengan fácil acceso así podrán usar la misma pintura.
- Para evitar que manchen demasiado la sala de clase sería conveniente cubrir el suelo y los pupitres con papeles de periódico.

Técnicas y maneras de estampar:

- A modo de introdución, el maestro leerá el texto que aparece al principio de esta unidad.
- La mayoría de las actividades presentadas son muy sencillas y pueden realizarse desde niveles elementales. En los primeros cursos se puede empezar por estampar usando como tampón objetos que haya en el aula: letras, llaves, caramelos, tiza, frutas...
- Antes de iniciar las actividades el maestro mostrará y dará instrucciones a los alumnos para hacer tampones y plantillas.
- Los tampones y plantillas son muy útiles cuando se quiere repetir varias veces el mismo motivo.

* ¿Cómo se hace un tampón?

• Con una goma de borrar:

1. Dibuja una figura en una goma de borrar.
2. Rebaja el resto de la goma de modo que la figura dibujada quede en relieve.
3. Pinta la parte en relieve con témpera líquida (no pongas demasiada).
4. Presiona la goma sobre la cartulina o papel (la impresión queda al revés).
5. Déjalo secar antes de añadir nada más.
   Puedes repetir la impresión formando un diseño.

• Con una patata:

Se corta por la mitad y se hace el tampón siguiendo las indicaciones dadas anteriormente. Para niveles elementales se puede usar una patata, zanahoria, manzana, naranja... cortándola y mojándola en la pintura.

• Con gomaespuma:

1. En un trozo de gomaespuma fina dibuja y corta una figura.
2. Pégala sobre de la tapa de un bote o sobre un cartón duro.
3. Pega un trozo de corcho detrás de la tapa para sujetar mejor el tampón.
4. Mójalo en pintura (no muy líquida) y estámpalo en un papel.

* ¿Cómo se hace una plantilla?

1. Dibuja una figura en cartulina fina.
2. Recórtala desde dentro, con cuidado de no romperla y obtendrás una plantilla que puedes usar de muchas formas.
3. Coloca la plantilla sobre un papel o cartulina. Con una brocha de pelos duros y cortos pinta dentro de la plantilla
4. Levántala con cuidado.

- En lugar de pincel o brocha se puede usar un cepillo de dientes viejo mojado con pintura. Se pasa un palito por los pelos y el hueco de la plantilla queda pintado como con gotitas.
- Si se recorta la plantilla sin romperla se puede utilizar varias veces para obtener diversas composiciones:
  - utilizando colores distintos.
  - cambiando la posición de la plantilla o variándola ligeramente.
  - usando el positivo y el negativo.

Actividades: (Ver ilustraciones en la página contigua)

1 En el fondo del mar

- Se toma un trozo de papel mural doblado y se dibuja un pez de manera que la parte de abajo quede cerrada y la de arriba abierta.
- Cada estudiante elegirá la tonalidad y diseño de su pez. Para decorarlo utilirán un trozo de manzana, patata, zanahoria ... mojado en témperas.
- Una vez seco, se rellena el pez con papel de periódico arrugado y se ponen grapas alrededor, para que el pez quede cerrado. Se puede añadir un trozo de cordel en la parte superior para colgarlo.
- Siguiendo el mismo procedimiento que en la construcción de los peces, se dibujarán, estamparán y rellenarán otros animales y plantas marinas que, colgados en el aula o pegados en un papel mural azul, formarán una escena submarina.

2 Nuestro árbol

- Los alumnos llevarán a clase hojas de árboles y las estamparán en un papel. Para ello se cubre una cara de la hoja con témpera líquida, se presiona con fuerza sobre el papel y se levanta con cuidado.
- Dibujarán y pintarán el tronco y las ramas de un árbol sobre un papel mural.
- Recortarán las hojas que han estampado y las pegarán en el mural.
- Se pueden representar las distintas estaciones del año cambiando tan sólo los colores utilizados para la estampación (amarillos, rojizos para el otoño, diversos tonos de verde para primavera o verano).
- Como **variación** de esta actividad cada alumno hará una composición utilizando hojas distintas, varios tonos de pintura y palitos para estampar las ramas.
- Una vez terminado, cada uno pondrá un título a su composición y se expondrán los trabajos en la clase.

3 Paisaje urbano

En pequeños grupos los alumnos crearán un paisaje urbano. Utilizarán como tampón barras de tiza que mojarán con témpera y con las que estamparán en el papel formando dibujos diversos: edificios de varias formas y tamaños, calles, árboles, plazas. Cada uno elaborará una parte y al final juntarán todos sus trabajos en un mural.

4 Diseño mis propias tarjetas

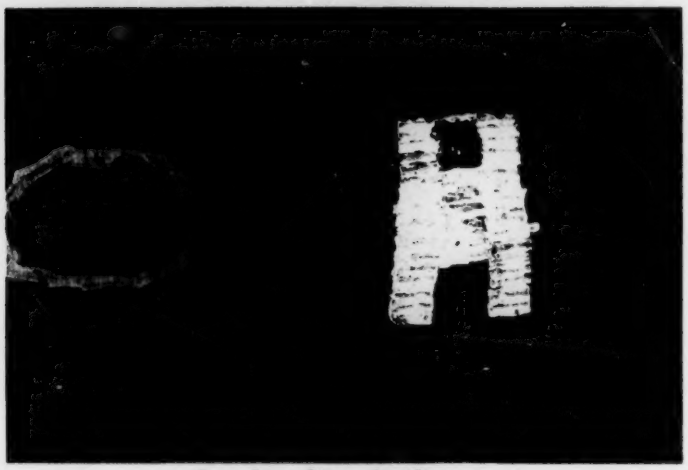
Podemos diseñar y realizar tarjetas de felicitación para diversas festividades utilizando plantillas sencillas con motivos variados. Además de las tarjetas se pueden utilizar plantillas para estampar sobres, papel de cartas, papel para regalos, cuadros etc...

5 Nuestro cuadro

Lo alumnos van a hacer un cuadro para su habitación poniendo en práctica todo lo aprendido hasta ahora. Para ello el maestro repartirá copias de un dibujo sencillo y lo bastante grande para que los alumnos puedan pintarlo utilizando los utensilios y técnicas que quieran: plantillas, tampones, algodón, palillos, huellas dactilares...

- En niveles superiores los alumnos podrán realizar y colorear su propio dibujo.

Esto es una pequeña muestra de que puedes hacer utilizando algunas de las técnicas descriptas en esta unidad.



Con barritas de tiza...

Con corchos y palitos...

Con manzanas...

Con hojas de árbol...

Con plantillas y tampones...

Mezclando Varias técnicas...

BEST COPY AVAILABLE

5 Un equipo de artistas

Esther García-Sutter y Elena Marqueta

A menudo, el profesor necesita realizar ciertas actividades que, sin requerir conocimientos académicos específicos, ayuden a preparar psicológicamente al estudiante, bien sea para conocer a los miembros que van a componer su grupo de trabajo, o simplemente a preparar su mente para la presentación de una nueva materia. El profesor puede adaptar estas actividades de «precalentamiento» a sus necesidades, cambiando el tema o la manera de presentarlas, de modo que sean más útiles en su propio contexto.

Grado:

2º a 4º

Objetivos:

- Trabajar en grupo para realizar un proyecto.
- Interpretar artísticamente las descripciones de un compañero.
- Potenciar la sensibilidad artística del niño.

Destrezas:

- Expresión e interpretación artística.
- Comprensión y expresión oral.

Organización:

Se especifica en cada actividad.

Materiales:

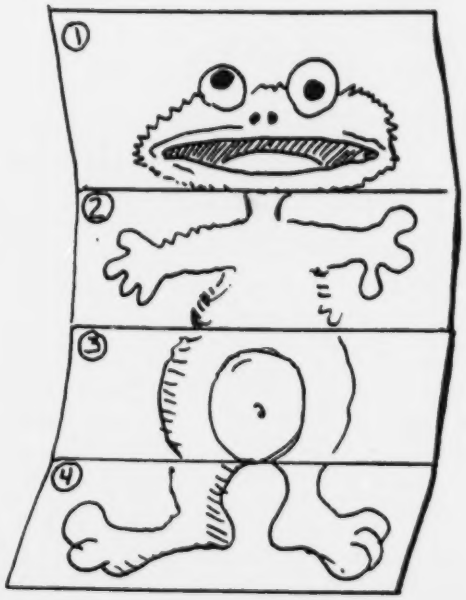
- Papel, lápiz, crayolas y un separador.

Actividades:

1 ¿Por qué no dibujamos un monstruo?

- El profesor dividirá la clase en grupos de cuatro y dará a cada estudiante una hoja de papel. Siguiendo las instrucciones del profesor se doblará el papel por la mitad dos veces en sentido transversal.
- Una vez que las líneas están marcadas, se abrirá el papel y se numerarán las secciones, de 1 a 4, escribiendo los números en la parte izquierda, empezando por parte de arriba de la hoja.
- Se doblará el papel de nuevo, dejando sólamente el número 1 a la vista. Cada alumno del grupo hará un dibujo en su papel y pasará la hoja al compañero de su derecha, que continuará dibujando en la sección 2 y así sucesivamente, hasta que se termine el dibujo siguiendo las instrucciones que se especifican a continuación:

  * En la sección 1 dibuja una cabeza.
  * En la número 2 dibuja un torso y unos brazos.
  * En la 3 dibuja el abdomen.
  * En la 4 dibuja las piernas y los pies.



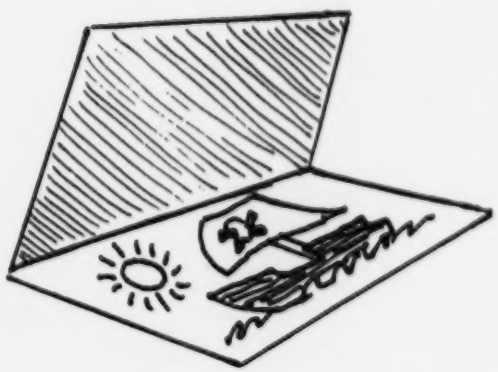
- Al finalizar las instrucciones del profesor cada grupo habrá dibujado cuatro figuras en cuya realización habrán participado todos los miembros de cada grupo.

NOTA: La misma actividad se puede realizar dibujando otro personaje u objeto. El objetivo es llegar a realizar un dibujo que sea fruto del trabajo del grupo, no de un sólo individuo.

- Una vez que el grupo ha dibujado sus monstruos pueden decidir cuáles son los más conseguidos y mostrarlos al resto de la clase.
- Para que los alumnos lleguen a conocerse mejor se puede prolongar la fase de trabajo en grupo. Dotarán a sus monstruos de personalidad, deben decidir cómo se llaman, cuáles son sus pasatiempos favoritos, qué es lo que menos y lo que más les gusta, cuál es su comida favorita...

2 Adivina mi dibujo

- Se dividirá la clase en parejas.
- Se dará una hoja de papel a cada alumno. Si es posible se colocará un separador entre cada uno de los miembros de la pareja para que haya una barrera entre ellos. Si no es posible, los estudiantes doblarán su hoja de papel por la mitad y dibujarán en la parte inferior dejando la superior levantada para crear dicha barrera.



- La finalidad del juego es hacer que uno de los miembros de la pareja haga un dibujo y, usándolo como guía, dé instrucciones a su compañero para que, sin verlo, haga una reproducción lo más exacta posible del mismo.
- Una vez acabado el dibujo, los alumnos compararán los resultados para buscar las diferencias y semejanzas entre ambos.
- Luego cambiarán de papel de modo que ambos tengan la oportunidad de dar las instrucciones y seguir las de su compañero.

3 El libro de las mil caras

- El maestro proporcionará a cada alumno una hoja en la que previamente se habrá dibujado un círculo vacío dividido en tres secciones.

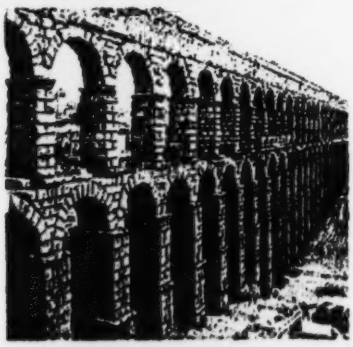
- Cada alumno dibujará su autorretrato en el círculo, usando el espacio superior para el cabello, el central para los ojos y la nariz y el inferior para la boca. De este modo cada uno creará una hoja para el **libro de las mil caras**.
- Una vez hecho esto el maestro recogerá todos los dibujos y los encuadernará.
- Recortará cada círculo por las líneas divisorias. Al pasar las páginas se creará un libro divertido al mezclarse los ojos de un personaje con la nariz y ojos de otro y con la boca de un tercero.

Ficha 2

Conozcamos las Bellas Artes

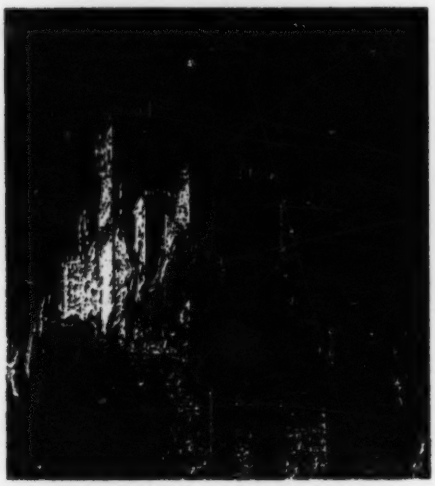
Los fusilamientos del 3 de Mayo" F. DE GOYA

Cueva de Altamira



Acueducto de Segovia

Estatua de Maimónides (Córdoba)



Castillo de Alburquerque

Pareja de Artesanos

BEST COPY AVAILABLE

6 Vamos a jugar a ser artistas

Asunción Azorín

Algunos de los más grandes artistas de la pintura española, son famosos por determinada parte de su obra. Por ejemplo, Salvador Dalí por su etapa surrealista, Joan Miró por su obra abstracta, Pablo Picasso por su etapa cubista, Antoni Tapies por ser pionero del estilo media-mezcla. Estos y casi todos los artistas pasan por diferentes etapas a lo largo de su vida creativa.
Nosotros, que vamos a jugar a ser artistas, vamos a aprender sobre los diferentes estilos de pintar. Vamos a jugar a ser pintores abstractos, surrealistas, cubistas, realistas, etc...

Grados:

1º a 4º

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de apreciación artística
- Incrementar el vocabulario
- Familiarizarse con diferentes elementos de geometría.
- Desarrollar la imaginación.

Destrezas:

- Coordinación visomanual
- Coordinación psicomotora fina.
- Asociación y relación de objetos.
- Conciencia del eje medial.
- Expresión plástica.

Organización:

- Individual, en grupos de 4 ó 5 y gran grupo.

Materiales:

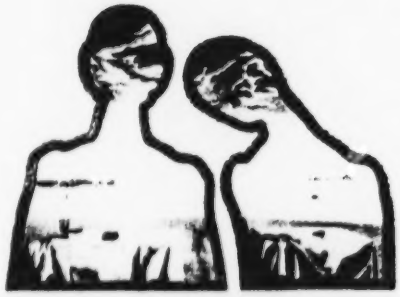
Cartulina, papel de periódico, papel de colores, tijeras, lápices de colores, crayolas, témpera, trementina, pinceles, paleta de mezclar colores, esponjas, recipientes para agua y para pintura, toallas de papel, pegamento, cordel, arena, ...

Joan Miró

Actividades:

(La maestra las adaptará al nivel de sus alumnos).

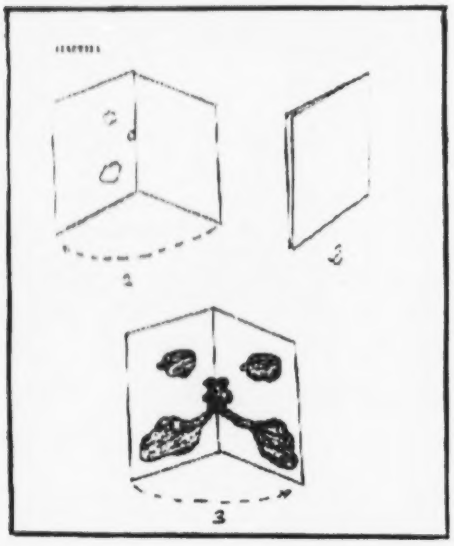
- La maestra mostrará a los alumnos los materiales e instrumentos que van a utilizar y les demostrará cómo usarlos. Explicará que pintar no es sólo copiar de una realidad, sino expresarla tratando de llegar a las raíces de las cosas.



Salvador Dalí

1 Simetría

- La maestra explicará el concepto de simetría. Siguiendo sus instrucciones, los niños realizarán un cuadrito de simetría con témpera.
- Se dobla una hoja de cartulina blanca por la mitad, se abre la hoja y en uno de las caras interiores se echan unas gotas de témpera de diferentes colores. Se vuelve a doblar la cartulina y se aprieta. Al abrir la hoja de nuevo descubrirán que las dos caras del dibujo son simétricas e iguales.



Arte abstracto, surrealista y cubista

- A modo de introducción la maestra mostrará pósters y fotografías de arte abstracto, surrealista y cubista. A continuación explicará brevemente en qué consisten dichos estilos pictóricos.

2 El **Arte Abstracto** se caracteriza por la utilización de imágenes que resulta difícil relacionar con el mundo real. El artista observa un objeto, una persona, un animal, un paisaje y luego intenta representarlo intentando captar su esencia. Un claro ejemplo son los cuadros de Joan Miró. ¿Qué crees que representa el cuadro de Miró que aparece en la foto?

- La maestra pide a los alumnos que miren a su alrededor, observen a una persona u objeto, cierren los ojos e intenten imaginar ese objeto o persona de forma simplificada, abstracta, y lo dibujen.

3 El **Surrealismo** es un estilo de arte que intenta representar el mundo de los sueños. Los paisajes de Salvador Dalí, sus relojes... son un buen ejemplo de pintura surrealista. La maestra pide a los alumnos que intenten dibujar un sueño o una pesadilla que hayan tenido. Pueden luego tratar de descifrar su significado.

4 El **Cubismo** es un estilo pictórico que muestra la realidad como si alguien estuviese observándola desde distintos puntos de vista a la vez. Los alumnos, en pequeños grupos (3 ó 4), observarán un mismo objeto desde diferentes ángulos y cada uno lo dibujará desde su punto de vista. Luego juntarán los dibujos de todos en uno sólo para componer un cuadro cubista. Como ejemplo de pintura cubista se pueden mostrar ilustraciones de cuadros cubistas de Picasso o de Juan Gris.

5 **Collage y media mezcla**

- La maestra explicará a los niños que se pueden hacer cuadros utilizando casi cualquier tipo de material pegándolo sobre una superficie. Mostrará varias ilustraciones de collages y explicará en qué consisten.
  Para el uso de esta técnica los niños pueden utilizar casi cualquier material y mezclarlos siguiendo su idea o inspiración.

- Los alumnos dibujarán y recortarán diversas formas geométricas de tamaños variados: triángulos, cuadrados, circunferencias, conos, rombos, romboides... en papel de colores. También buscarán materiales que puedan añadir tales como trocitos de tela, cordones, palillos, botones...

- En grupos pequeños harán un **collage**, para lo cual pegarán los materiales que recogieron y diseñaron con anterioridad en un papel o cartulina. Como ejemplo la maestra hará un collage utilizando el mismo tipo de materiales que van a usar los alumnos.

6 **Conclusión**

- Para cerrar la unidad, los alumnos individualmente realizarán su propia pintura. Para ello elegirán el estilo que más les ha gustado o se inspirarán en las obras que han visto.

- Sus pinturas se expondrán en la clase. Se organizará un **«paseo por la galería de arte»** con el fin de que admiren los trabajos de sus compañeros y después en grupo las comentarán con ayuda de la maestra. Pueden invitar a otras clases a que visiten su exposición.

Para

Concurso: Dibuja nuestra portada

La portada de cada número de **De par en par** es un dibujo infantil. Recordamos que cada número versa sobre un tema distinto. Hasta ahora los dibujos para cada número de la revista debían ser realizados por alumnos de niveles diferentes pero, a partir del próximo número (**9. Cuentos, mitos y leyendas**), podrán participar en nuestro concurso alumnos de todos los grados.

Los maestros pueden enviarnos a la dirección que figura abajo los dibujos que consideren más creativos. En la parte de atrás de cada dibujo deberá figurar el **nombre** y **apellido del alumno** que lo ha realizado y el del **profesor/a** que lo envía así como el **nombre y dirección de la escuela**.

¡PREMIO! El autor del dibujo que haya sido seleccionado recibirá un lote de material escolar por valor aproximado de $50. También habrá un regalo para el maestro.

Tema del nº 9: **Cuentos, mitos y leyendas.**
Grado: **Todos.** Fecha límite de recepción de artículos: **15 de marzo de 1995**.

Tema del nº 10: **Ecología.**
Grado: **Todos.** Fecha límite de recepción de artículos: **15 de mayo de 1995**.

BOLETIN DE SUSCRIPCION GRATUITA

1. Evalúe los siguientes aspectos de la publicación: # (5-Excelente, 4-Muy Bueno, 3-Bueno, 2-Regular, 1-Mejorable)

- ❑ Secciones
- ❑ Contenido
- ❑ Selección de los temas
- ❑ Diseño de las actividades
- ❑ Presentación
- ❑ Utilidad

2. ¿Cree que debería haber alguna otra sección? ❑SI ❑NO

En caso de que la respuesta sea afirmativa, especifíquese: _____

3. Deseo recibir gratuitamente los próximos números de *de Par en Par*.

NOMBRE Y APELLIDO: _____

NIVEL QUE ENSEÑA: ❑ K-1 ❑ 2-3 ❑ 4-6 ❑ Otros

DIRECCION: _____

_____

_____TELEFONO:#_____

Copie y envíe el presente boletín a: *de Par en Par*

Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd. Suite 1740
Los Angeles, CA 90048

de Par en Par
OFICINA DE EDUCACION
CONSULADO GRAL DE ESPAÑA EN LOS ANGELES
6300 WILSHIRE BLVD., SUITE 1740
LOS ANGELES, CA 90048

BULK RATE
U.S. POSTAGE
PAID
Glendale, Calif.
Permit. No.2113

50 Becas para Profesores de Educación Bilingüe en Español

VIII Curso de Verano de Literatura Infantil en Español, Universidad Complutense de Madrid, España.

Participantes: Profesores estadounidenses y canadienses de educación bilingüe en español, de los grados K-8.

Fechas: 3 al 21 de julio de 1995, ambos inclusive.

Contenido: Talleres sobre metodología y didáctica de la literatura infantil, conferencias pronunciadas por prestigiosos autores, ilustradores y expertos en literatura infantil y diversas actividades culturales.

Precio: US $900. En este precio están incluidos matrícula, materiales, actividades lúdicas, alojamiento y manutención. No incluye el viaje, que será por cuenta del participante.
Este precio es únicamente para los becarios del Ministerio de Educación y Ciencia de España.

Solicitudes: Las solicitudes, así como información adicional, se pueden obtener en las Oficinas de Educación, cuyas direcciones figuran más abajo.

Fecha límite de presentación de solicitudes: 28 de febrero de 1995.

Estados Unidos

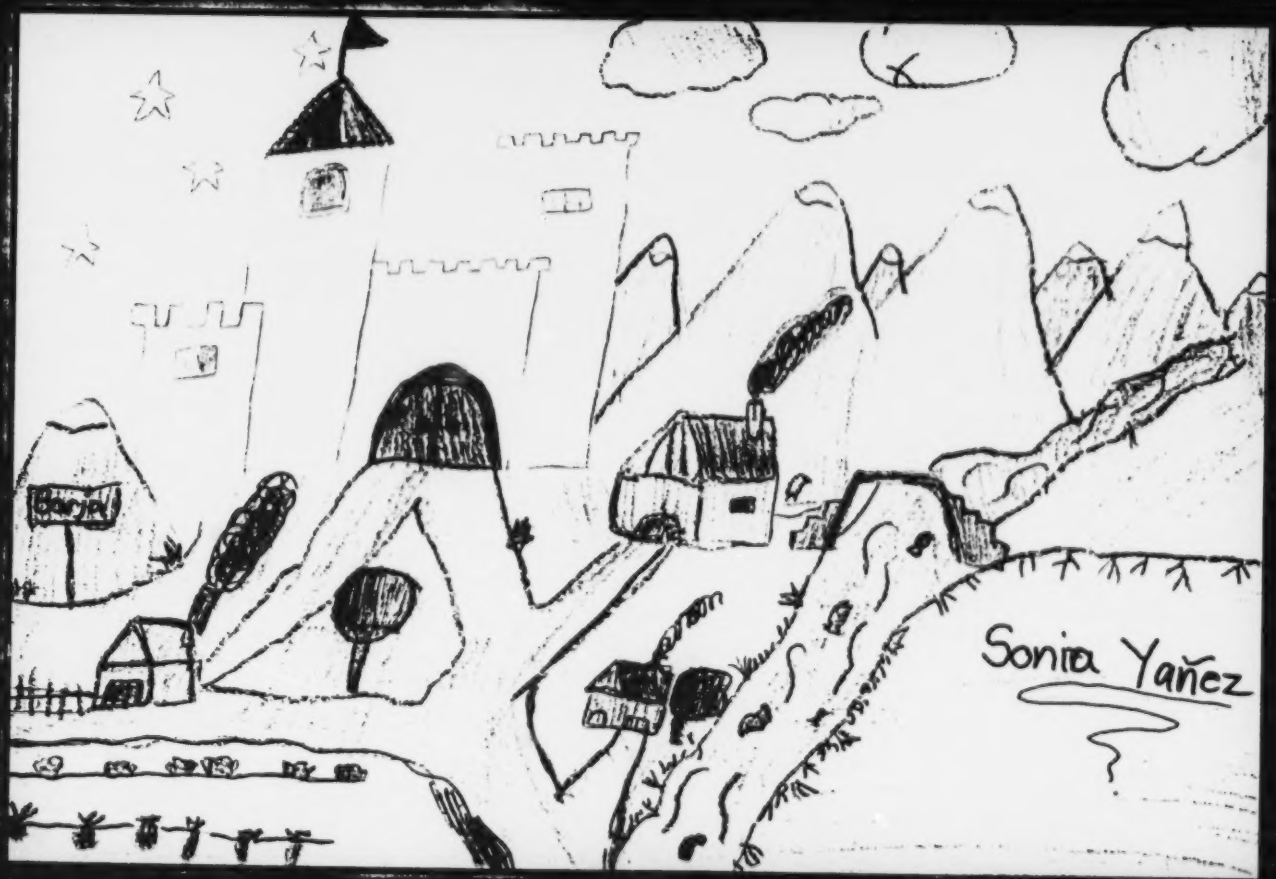
Education Office-Embassy of Spain
2375 Pennsylvania Ave. N.W.
Washington, D.C. 20037
Tel.: (202) 728-2335/6
Fax: (202) 728-2313
E-Mail: bi850@freenet.carleton.ca

Canadá

Education Office-Embassy of Spain
350 Sparks St., Suite 704
Ottawa (Ontario), K1R 7S8
Tel.: (613) 237-2193
Fax: (613) 237-4205

de Par en Par

Nº9 - 1995



BEST COPY AVAILABLE

de Par en Par

Nº 9

Revista para el maestro: materiales didácticos para la enseñanza de contenidos en español.

Edita:
Consejería de Educación
Embajada de España
2375 Pennsylvania Ave N.W.
Washington, DC 20037

ISSN nº 1066-8438 C 1995

Todo el material de esta publicación puede ser fotocopiado para su uso en el aula

Directora:
Victoria Abarca

Equipo de redacción:
Enrique Contreras, Aurora Martínez, Margarita Ravera, Victoria Rodrigo, Isabel Santano, Purificación Valer, Carmen Velasco.

Colaboran en este número:
Heidi Acosta, Begoña Aguado, Alejandro Cabanell, Carmen Crespo, Esther García-Sutter, Aurora Martínez, Elena Marqueta, Jordi Mateu, Adoración Medrano, José Ramón Montero, Isabel Sanz, Purificación Valer, Mariano Zaro.

Portada:
Sonia Yañez
4º Grado
Clarence A. Dickinson Elementary School.
Compton U.S.D.

Ilustraciones y Fotografía:
Victoria Abarca, Pavel Cantú, Willi Lorda, Purificación Valer, Mariano Zaro. Alumnos de 2º grado de Selma Elementary School de Hollywood. Alumnos de 4º y 5º grado de Clarence A. Dickinson de Compton. Alumnos de 7º y 8º grado de Katherine Edwards Intermediate School de Whittier.

Fotocomposición
ELB Group, Gil Sotelo

SUMARIO

Para conocer

1. De toros, árabes y castillos 3
2. El Camino de Santiago 6

Para hacer

1. El cazador de sueños 10
3. La leyenda del Monte de las Animas 13

Para jugar

1. Jugando a contar cuentos 17
2. Tren: una palabra muy larga 19
3. La Asturias mágica 21
4. Escribo mi propio cuento 25
5. El viaje a la luna 27

Para leer

1. El origen de los Pirineos 29
2. La leyenda del acueducto de Segovia 32

Para investigar

1. La Tierra es un plato roto 34

Para pensar

1. Colaboración 38

Para dibujar

CONCURSO: «Dibuja nuestra portada 39
Boletín de suscripción 39

Para **información, suscripciones y colaboraciones** dirigirse a:

De par en par
Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd., Suite 1740
Los Angeles, CA 90048

Si Vd. está interesado en obtener los números 1, 2, 3 y 4 de **De par en par**, ya agotados, se encuentran disponibles en microfichas a través de **ERIC Document Reproduction Service ED 372 598**, al precio de $1.23.
Escriba a CBIS Federal Inc., 7420 Fullerton Road, suite 110, Springfield, Virginia 22153-2852 o llame al 1-800-443-ERIC.

Para

1 De toros, árabes y castillos

Mariano Zano

INTRODUCCION

Las leyendas pertenecen a la tradición oral de los pueblos. Normalmente no tienen autoría reconocida, aunque podrían citarse excepciones. Son productos de creación colectiva. O mejor dicho, de autoría múltiple: cada nuevo narrador es un autor.

Las leyendas son la literatura que se dice. Las leyendas viajan de boca a oreja y viajarán infinitamente mientras haya alguien que cuente y alguien que escuche.

La leyenda que aquí nos ocupa se titula El Campo del Toro. Es una leyenda que oí en mi infancia de boca de mi padre. Cuenta la historia de una pequeña ciudad española, Borja, asentada en las faldas del Moncayo. Parece ser que la ciudad fue sitiada por los árabes. Sus habitantes tuvieron que refugiarse en el castillo que la corona en lo alto de una loma. El sitio de las tropas árabes amenazaba la libertad de la ciudad y la vida de sus habitantes. Al final, y con la ayuda de un toro los habitantes de la ciudad consiguieron que los árabes levantaran el sitio. Se recuperó así la libertad para la ciudad. En homenaje a este toro salvador la plaza principal de Borja fue bautizada con el nombre de El Campo del Toro. Tanto la plaza como su nombre se conservan en la actualidad. El paseante que hoy visita el Campo del Toro puede disfrutar de la paz de esta plaza por completo ajena al belicoso origen de su nombre.

Como claramente puede verse es éste un típico caso de leyenda donde se entremezclan elementos históricos (la presencia de los árabes en España) y elementos del folklore popular (las fiestas de toros).

Por otro lado es un tipo de leyenda que trata de explicar el origen del nombre de un lugar. Es un ejemplo de las leyendas de la toponimia tan abundantes en España. ¿Quién no ha oído hablar de una Cueva del Moro o de una Fuente del Duende?

Las Leyendas junto con su función de entretener cumplen también la labor de explicar la realidad. Se trata, por supuesto, de una explicación mítica propia del género literario.

Nota: Conté esta leyenda a mis alumnos de 4º y 5º grado de la Escuela Elemental Clarence A. Dickinson de Compton. Este artículo es el resultado de todas las actividades que en torno a las leyendas llevé a cabo en mis clases. La versión de la leyenda El Campo del Toro que presento fue escrita por la niña Karla Martínez (5º curso).

A todos mis alumnos, desde aquí, mi agradecimiento por su colaboración.

Grado

4º y 5º

Objetivos

- Despertar el interés por los cuentos y leyendas.
- Desarrollar la capacidad narrativa.
- Mejorar los niveles de comprensión oral.

Destrezas

- Comprensión del discurso oral.
- Expresión oral y escrita.
- Expresión artística.

Organización

- Individual, grupos y gran grupo.

Materiales:

- Cartulina, papel, lápices y pinturas de colores, tijeras...

Actividades

1 Contar

El profesor cuenta a los alumnos la leyenda de El Campo del Toro. (Véase como modelo el **Texto** que se presenta más adelante). Es deseable que el profesor lea el texto previamente y que luego lo cuente con sus propias palabras. De esta manera la narración cobra un tono personal y parece que forma parte de la propia experiencia del narrador.

2 Volver a contar

Una vez que el profesor ha contado la leyenda pide a sus alumnos que cuenten a su vez la historia que han oído. Para ello el profesor pondrá a los alumnos en círculo y pedirá que el que recuerde algo levante la mano. Respetando este turno de palabra se va reconstruyendo la leyenda. El profesor debe mantener el orden secuencial del relato (Introducción, nudo y desenlace). Por el contrario no importa que la versión colectiva de los alumnos difiera de la original en algún aspecto: nuevos personajes, alteración del final, introducción de nuevos episodios... Todo vale siempre que en esta nueva versión puedan apreciarse unidad y coherencia narrativas.

3 Escribir

Los alumnos, individualmente, escriben la leyenda en sus cuadernos. Es aconsejable que todos mantengan el mismo título para dar una cierta unidad a la actividad.

4 Dibujar y representar

(Como ejemplo puede tomarse las **Ilustraciones** de la página contigua).

- Los alumnos, en grupos, dibujan el escenario donde se desarrollan los acontecimientos.
- En hojas aparte se dibujan y recortan los personajes y objetos necesarios para representar la leyenda.
- Finalmente, los alumnos, utilizando los personajes que acaban de recortar, representan la historia sobre el escenario que han dibujado.
- Esta última actividad resulta mucho más enriquecedora si cada miembro del grupo interpreta a uno de los personajes de la historia.

5 Actividades complementarias

* Grabación y posterior audición de los alumnos contando la leyenda.

* Reescribir la leyenda cambiando completamente el final de la leyenda original.

* En un rincón de la clase puede contruirse un diorama representando el episodio de la leyenda que los alumnos hayan elegido como favorito.

Texto

El Campo del Toro

Había una vez un pueblo llamado Borja. En ese pueblo había un Castillo con la Reina, el Rey y la Princesa y con los habitantes que vivían abajo. Estos habitantes tenían amimales como vacas, caballos, puercos y toros.

En una noche llegaron los moros. Pero no podían pasar porque estaba el río. Entonces cortaron los troncos de los árboles y pusieron un puente en el río y pasaron a matar a los animales de esa gente del pueblo.

La gente corrió a esconderse dentro del Castillo. Con ellos se metió un toro.

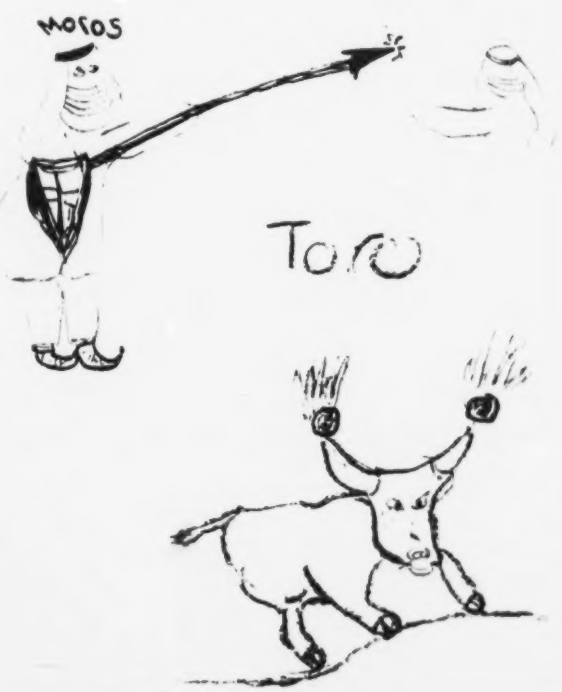
Después todos tenían hambre, pero si bajaban al pueblo los iban a matar los moros. Y entonces se acordaron del toro.

Le pusieron dos bolas al toro en los cuernos. Y le pusieron alcohol y le pusieron fuego y el toro salió corriendo y los moros se asustaron y agarraron sus cosas y se fueron corriendo.

Después la gente le hizo una plaza al toro y le pusieron El Campo del Toro. Y todos vivieron felices.

45 Karla Martínez, 11 años.

El toro del Castillo
de Borja


moros
Toro

Reina

2 El Camino de Santiago

Purificación Valer

Delhi, Calcuta, Benares, Jerusalén y Santiago de Compostela son algunos de los lugares santos del mundo que siguen siendo centros de peregrinación para los hindúes, budhistas, judíos y cristianos. Santiago de Compostela junto con Roma y Jerusalén, es uno de los lugares a los que se dirigen las peregrinaciones cristianas.

La peregrinación a Santiago nace a partir del descubrimiento del sepulcro con los restos del Apóstol. El Camino de Santiago fue no sólo una vía de manifestación religiosa, sino también una ruta de comercio internacional, que además puso en contacto dos ámbitos económicos diferentes: el Hispano-musulmán y el cristiano-feudal. Supuso la entrada de corrientes nuevas de pensamiento y manifestaciones artísticas, pero también la difusión más allá de los Pirineos de elementos ibéricos.

La peregrinación a Santiago podía ser voluntaria, pero también obligatoria: impuesta como penitencia, desde un punto de vista religioso; o penal, desde el punto de vista civil. El peregrino podía ser de cualquier condición social, desde reyes y obispos hasta gente del pueblo llano.

La ruta jacobea va a ejercer una gran importancia económica, el movimiento de gentes alentará a artesanos y mercaderes, en su mayor parte extranjeros, a asentarse en distintos lugares del Camino, de manera que van naciendo burgos o ciudades, a las que los reyes concedían fueros para favorecer su desarrollo.

Grado:

5º a 8º

Objetivos:

- Resolver problemas.
- Desarrollar la habilidad en la lectura de mapas.
- Explorar la geografía del norte de España.
- Conocer la historia del Camino de Santiago.
- Desarrollar el pensamiento/capacidad crítica.
- Desarrollar habilidades de supervivencia.
- Tomar decisiones
- Contrastar distintos modos de vida.

Destrezas:

- Búsqueda y síntesis de información.
- Trabajo en equipo.
- Razonamiento lógico.
- Localización geográfica.
- Lectura e interpretación de un mapa.

Materiales:

- **Fichas.**
- Fotografías del Camino de Santiago.

Procedimiento:

Para introducir el tema el maestro puede usar la información que aparece en el recuadro. Se mostrará el mapa que aparece en la **Ficha 1**. Los alumnos, en parejas o individualmente realizarán la actividad propuesta.

Soluciones: Las provincias por las que pasa el Camino: Huesca, Navarra, La Rioja, Burgos, Palencia, León, Lugo y La Coruña. Comunidades autónomas: son cinco, Aragón, Navarra, La Rioja, Castilla y León, Galicia.

A continuación los alumnos en grupos de cuatro prepararán la Peregrinación a Santiago. Cada uno tendrá una responsabilidad en el grupo. Para que su peregrinación llegue a buen término, deben planificar su viaje siguiendo cada uno de los puntos que se sugieren en la **Ficha 2**.

Los estudiantes tendrán que presentar un proyecto final en forma de libro en el que queden reflejados sus planes de viaje.

Cuando todos los libros estén acabados, cada equipo deberá hacer una presentación de su proyecto para toda la clase. Posteriormente se expondrán en la clase para que puedan ser consultados, si alguien lo desea.

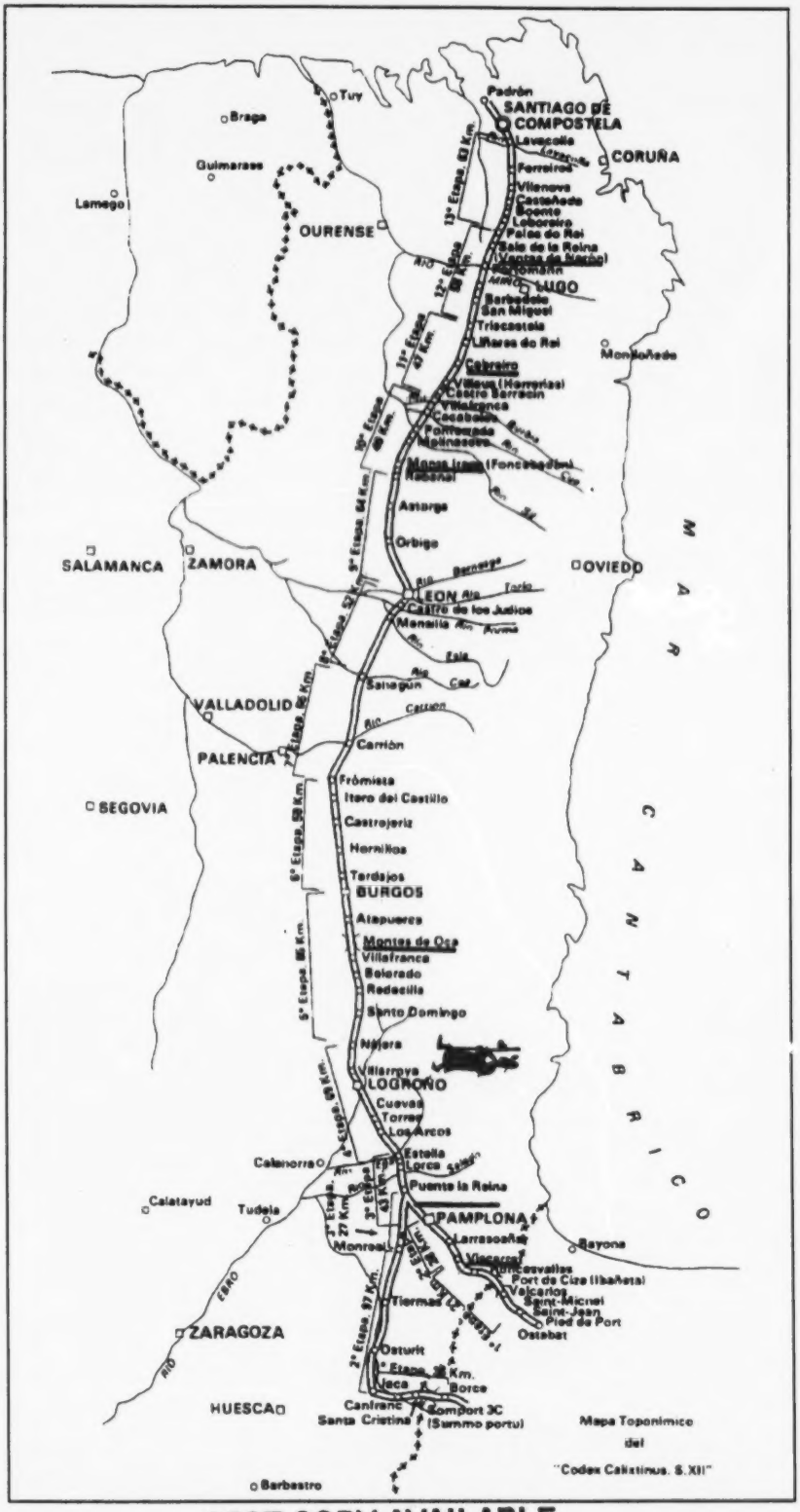
Ficha 1

El Camino a Santiago de Compostela se convirtió en la principal arteria cultural y económica de la Europa medieval y por supuesto ejerció una gran influencia en la vida española de la época. Como podéis observar en el mapa, el Camino de Santiago no recorre todo el territorio español sino sólo una parte de éste.

Consultando el mapa, y si es necesario una enciclopedia, nombra:

* Las provincias españolas por las que pasa el Camino.

* Las comunidades autónomas de las que forman parte estas provincias.



BEST COPY AVAILABLE

Vocabulario útil

Bordón: Bastón con punta de hierro de mayor altura que la de un hombre.
Compostela: Campo de estrellas. Del latín *campus stelae*.
Compostelana: Diploma en latín que acredita que se ha peregrinado a Santiago, habiéndose realizado un mínimo de 100 kilómetros.
Comunidad Autónoma: Entidad territorial que está dotada de autonomía legislativa y que se administra mediante sus propios representantes. Puede estar formada por una o varias provincias.
Cruceiro: Cruz de piedra que se coloca en un cruce de caminos y que ayuda a los peregrinos a no salirse de la ruta. Se alza sobre una plataforma con pedaños y tiene esculpido el crucifijo.
Fuero: Estatuto jurídico privilegiado de algunas villas, municipios y parajes de los diferentes reinos de la Península Ibérica.
Peregrinación: Viaje a un santuario por devoción o por voto.
Provincia: Cada una de las divisiones administrativas en que está dividido el territorio español.
Vieira: Molusco comestible muy común en los mares de Galicia. Se llama también Concha de Peregrino. Es la insignia de los peregrinos de Santiago. Los peregrinos jacobeos la usaban para comer en ella, para beber agua . . .

Santiago Apóstol

Catedral de Santiago de Compostela

Peregrinos descansando en el camino

Ficha 2

HACIENDO EL CAMINO DE SANTIAGO

Intentad tocar todos los puntos aquí mencionados. Si se os ocurren otros, también podéis añadirlos.

1 Motivo

¿Por qué emprendéis la peregrinación? Las razones pueden ser muy distintas y totalmente personales: conocer personas, visitar España, pasar un tiempo en la naturaleza, conocer la arquitectura del Camino, por motivos religiosos...

2 ¿Cuántas personas van a realizar la peregrinación con vosotros?

Podéis ir solos o invitar a alguien (un médico, un cocinero, un guía...). Si sóis pocos necesitaréis menos cosas, pero tendréis que llevar más peso.

Si se trata de un grupo grande quizás podáis llevar un vehículo de apoyo que transporte el equipaje más pesado: tiendas de campaña, sacos de dormir...

También podéis llevar algún animal: perro, caballo, un burro para que lleve la carga. En ese caso explicad qué medidas especiales tomaréis.

3 ¿Cuando váis a empezar vuestro viaje?

Si lo hacéis en invierno encontraréis frío y nieve; en verano, altas temperaturas. Tened en cuenta que la época del año en que váis a viajar determinará la ropa que debéis llevar.

4 ¿Qué medio de transporte váis a usar?

Podéis ir a pie, en bicicleta, a caballo... (quedan excluidos automóviles o motocicletas). Nuevamente deberéis explicar qué os ha llevado a tomar esa decisión.

5 Planificación de etapas

La distancia entre el punto de partida (Roncesvalles) y el de destino (Santiago de Compostela) es de **780 Km**. Las etapas se harán teniendo en cuenta el medio de transporte. Si es en bicicleta, se necesitan al menos ocho días. Si se hace a pie, os hará falta más tiempo.

En el mapa encontraréis las distintas poblaciones por las que váis a pasar. En dicho mapa se muestran las etapas de los peregrinos en la Edad Media. Planead las vuestras según os convenga. Los altos de montaña están subrayados.

6 Documentación

No olvidéis llevar un Documento de Identidad y la tarjeta de Seguro de Enfermedad.

Tambien es importante que llevéis la **Credencial de Peregrino**, que os permite acceder a los albergues. En el lugar en que iniciéis vuestra andadura, os certificarán el día en que comenzáis y la forma en que lleváis a cabo la peregrinación (a pie, en bicicleta o a caballo). En los albergues de peregrinos a lo largo del camino, os pondrán el sello y la fecha y, una vez en Santiago, podréis obtener la **Compostelana**.

Tendréis que hacer vuestra propia Credencial de Peregrino, diseñando los distintos sellos de los lugares por los que supuestamente váis a pasar.

7 ¿Cómo os váis a preparar para el viaje?

Si estáis acostumbrados a caminar las etapas se harán más fáciles, por lo que es aconsejable que os preparéis de antemano. Si váis a hacer el recorrido en bicicleta también sería conveniente llevar a cabo un plan de entrenamiento antes de comenzar la peregrinación.

Es recomendable que consultéis a un médico y que estéis preparados para los posibles percances del Camino: picaduras de mosquitos, ampollas, resfriados, diarrea...

8 ¿En dónde os váis a hospedar?

Las opciones son numerosas: albergues de peregrinos (gratis), campings, hostales, hoteles...

9 ¿Qué equipaje váis a llevar?

El mejor aliado del peregrino son los pies. El principal enemigo de los pies es el peso de la mochila. Decidid qué es lo que váis a llevar en ella y por qué. Lo ideal es llevar unos 6 kilos para las mujeres y entre 8 ó 9 kilos para los hombres. Tened esto presente y calculad cuidadosamente el peso de vuestra mochila.

10 ¿Qué alimentación pensáis seguir?

Váis a realizar un esfuerzo mayor de lo normal y por tanto quemaréis más calorías. Deberéis prestar especial atención a vuestra alimentación: llevad siempre algo de comida encima, sobre todo frutos secos, fruta o chocolate, así como una cantimplora con agua (es importante ingerir líquidos con cierta regularidad). Planead qué es lo que váis a llevar para casos de emergencia.

11 ¿Cuánto dinero váis a gastar?

Calculad los gastos totales de la peregrinación y cuánto dinero necesitará cada peregrino.

1 El cazador de sueños

Heidi Acosta y Aurora Martinez

Grado:

5º a 8º

Objetivos:

- Conocer la historia y los rituales de los nativos americanos.
- Valorar y respetar las distintas creencias.
- Recalcar la importancia de la relación entre el ser humano y la naturaleza.

Destrezas:

- Comprensión lectora.
- Pensamiento crítico.
- Expresión oral, escrita y artística.
- Motricidad.

Materiales:

- Junco o ramita de árbol (un material flexible para hacer una circunferencia).
- Cordel, o mejor tripa artificial.
- Un trozo pequeño de tela o cuero.
- Plumas.
- Piedrecitas (semipreciosas o corrientes).
- Salvia.
- Granos de maíz.
- Objetos que tengan un valor simbólico para uno mismo.
- **Fichas 1** y **2**.

Nota: los materiales necesarios se pueden encontrar en las tiendas de trabajos manuales y en las especializadas en cuero.

Organización:

- Individual o en parejas.

Actividades:

1 Sueños, fetiches y vida.

El profesor distribuirá copias de la **Ficha 1**. Los estudiantes leerán el texto y observarán el dibujo.

El profesor iniciará una charla sobre fetiches e invitará a los alumnos a que busquen leyendas de su cultura, a que lleven los fetiches a la escuela y compartan sus historias con sus compañeros.

Con los fetiches se puede montar una exposición que servirá para ambientar el salón de clase y para que cada uno explique al resto de sus compañeros el significado y el poder que tiene el fetiche que han elegido.

Los estudiantes escribirán una breve composición sobre sus fetiches en la que tratarán sobre su **origen, significado y poder.**

2 El *cazador de sueños.*

El profesor repartirá copias de la **Ficha 2**. Leerá las instrucciones en voz alta y mostrará los pasos a seguir para hacer el ***cazador de sueños***.

A continuación repartirá los materiales para que cada uno pueda hacer el suyo propio.

Como ambientación, el profesor puede poner música de los nativos americanos.

Ficha 1

Sueños, fetiches y vida

Entre el pueblo Lakota, el **cazador de sueños** *es un símbolo de amor y esperanza dirigido a las generaciones futuras. Se cree que recoge y guarda los sueños que aquellas personas que te aman tienen sobre ti. La telaraña representa el tamiz de los sueños: lo bueno de los sueños se enreda en la telaraña y te acompaña el resto de tu vida y lo malo pasará a través del agujero del centro y nunca más formará parte de tu vida.*

Los cazadores de sueños se hacen con una rama de árbol, con juncos de las orillas de los ríos, con pelo de caballo y con tripa de animal. Se llevan a las ceremonias o se trenzan en el cabello de los danzantes.

Pueden tener diferentes adornos. La piedra turquesa significa la suerte. Las plumas simbolizan tu contacto con los espíritus y tienen que ir colocadas en la parte inferior de la circunferencia, hacia abajo para que la bondad de los sueños viaje a la persona que duerme. La bolsita de cuero debe tener maíz para que la persona no pase hambre y salvia para destacar que es un lugar espiritual.

Entre los nativos americanos, las plumas más apreciadas eran las de águila porque el águila es un animal fuerte y poderoso. Poseer una pluma de águila significa que se está en buena relación con los dioses. Pero las plumas no se pueden comprar, sólo tienen poder cuando alguien te las regala.

JUANA PADILLA
AFRODITA PADILLA

Ficha 2

Sigue atentamente las instrucciones que te damos a continuación para hacer tu propio *cazador de sueños*.

1 *En primer lugar hay que hacer una circunferencia con el junco o la ramita. Para ello debes mojar el junco previamente.*

2 *Marca doce puntos como si fuera la esfera de un reloj.*

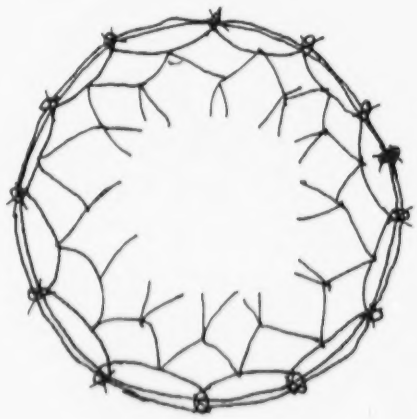
3 *Haz una madeja con la cuerda, el hilo o la tripa*

4 *Amarra la cuerda con un nudo en el punto donde vas a empezar. Deja aproximadamente una pulgada y media de cuerda antes de hacer el nudo. Sujeta el nudo con cinta porque vas a tirar de la cuerda.*

5 *Tienes que hacer doce pases de cuerda alrededor de la circunferencia, uno en cada marca. Ten cuidado de no dejar el hilo ni muy suelto, ni muy tirante.*

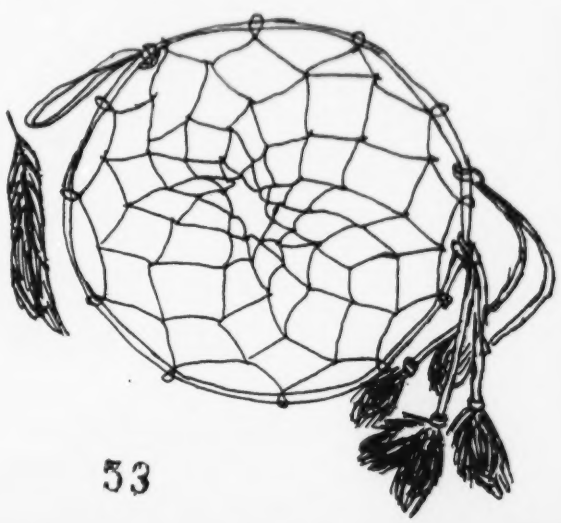
6 *Después de los doce pases empieza la segunda vuelta. Vas a hacer otro pase con el hilo en medio de los dos pases anteriores.*

7 *Sigue así varias vueltas hacia el centro, ajustando el hilo hasta que quede como una telaraña.*



8 *Al llegar al centro deja un agujero y ata el hilo.*

9 *Los adornos puedes ir atándolos según vas tejiendo la telaraña o puedes incorporarlos al final.*



53

2 La leyenda del Monte de las Animas

Isabel Sanz

Grado:

3º a 6º

Objetivos:

- Conocer leyendas populares
- Participar en actividades en grupos.
- Escuchar y comprender narraciones.
- Representar una leyenda por medio de dibujos o imágenes.

Destrezas:

- Expresión oral.
- Comprensión lectora.
- Expresión artística.
- Observación y recogida de información.

Organización:

- Gran grupo y pequeños grupos.

Materiales:

- **Fichas 1, 2 y 3.**
- Tijeras, lápiz, papel y colores.

Actividades:

Antes de iniciar la lectura del texto (**Ficha 1**) el maestro dará una breve explicación sobre qué es una leyenda y hará una pequeña introducción sobre el gran poeta romántico español Gustavo Adolfo Bécquer.
Hecho esto se pasará a la lectura de la leyenda. Los alumnos harán una primera lectura en voz baja y a continuación se procederá a hacer una segunda lectura, esta vez dramatizada, en la que alumnos voluntarios tomarán los papeles de **narrador**, **Alonso** y **Beatriz**.

1 Cine de Leyenda

Una vez familiarizados con la **leyenda del Monte de las Animas** el maestro propondrá a la clase hacer una película partiendo de dicha historia.

- Todo el grupo decidirá en cuántas escenas sería conveniente dividir la leyenda, de modo que ésta pueda ser sintetizada en varias imágenes consecutivas.
- El maestro dividirá la clase en grupos de cuatro y dará a cada grupo una copia de las **Fichas 2 y 3.**

Se darán las siguientes instrucciones:

- Cada escena será representada en cuatro cuadros.
- Cada cuadro incluirá el escenario y los personajes.
- Una vez dibujados y coloreados los cuadros de las diferentes escenas, se recortarán y se unirán con cinta adhesiva para formar una secuencia.
- Los alumnos colorearán y recortarán la pantalla del cine (**Ficha 3**) y harán dos aberturas en cada extremo siguiendo la línea de puntos.
- Plastificarán la película y el teatro para prolongar su duración.
- La tira de la película correrá de una de las aberturas a la otra, creando así el efecto de movimiento.

2 Festival de Cine

- Se fijará una fecha para celebrar un festival de cine.
- Se formará un jurado que elegirá las mejores producciones.
- Cada grupo hará una presentación de su película al resto de la clase.
- Uno de los alumnos del grupo relatará la leyenda mientras se pasan las imágenes.
- El jurado nombrará ganadores en las siguientes especialidades:

  - Mejor imagen.
  - Mejor narrador.
  - Mejores efectos especiales.
  - Película más original.
  - Película más divertida.
  - Mejor cartel anunciador

- En el acto de entrega de premios los ganadores improvisarán un pequeño discurso agradeciendo el premio.
- Se fijará una fecha para hacer una representación pública a la que se podrá invitar a alumnos de otras clases, maestros, padres...

3 En Busca de la Leyenda Perdida

- El maestro pedirá a los alumnos que pregunten a sus padres o abuelos si conocen alguna leyenda de su país o región.
- Los alumnos explicarán a sus compañeros la leyenda que les contaron.
- El maestro invitará a la escuela a alguna persona para hablar sobre leyendas y costumbres típicas de su país.

Ficha 1

La leyenda del Monte de las Animas

Los cazadores se reunieron a la señal de Alonso. La noche estaba cerca, y nadie quería ver llegar la oscuridad en pleno Monte de las Animas, el día de Todos los Santos. Alonso y Beatriz, condes de Borges y Alcudiel, dirigían la comitiva de regreso a Soria. Mientras se dirigían a la ciudad, Alonso explicó a Beatriz por qué volvían más temprano que de costumbre.

"El Monte de las Animas pertenecía a los Templarios, guerreros y religiosos a la vez; su convento estaba a orillas del río Duero. El rey los mandó llamar para defender la ciudad, por lo que los nobles de Castilla se sintieron agraviados y menospreciados. Entre ellos creció un odio profundo, aumentado por el hecho de que los Templarios tenían acotado el monte y no les permitían cazar allí.

Nada pudo detener ni a unos ni a otros. Estalló una batalla espantosa; el monte quedó sembrado de cadáveres, que sirvieron de festín a los lobos. Al día siguiente, se vieron las huellas de los descarnados pies de los esqueletos impresas en la nieve. El monte se declaró abandonado y la capilla de los Templarios, donde se enterraron juntos a amigos y enemigos, comenzó a deteriorarse. Desde aquella sangrienta noche, se dice que la campana de la capilla dobla sola la noche de difuntos, y que las ánimas de los muertos, envueltas en los jirones de sus sudarios, corren entre brezos y zarzales."

- Es por eso, querida Beatriz, que he querido salir del monte antes de llegar la noche.

En el palacio de los condes de Alcudiel, las gentes se reunían junto a las chimeneas. Allí, al amor de la lumbre, se contaban cuentos de fantasmas y aparecidos. Beatriz y Alonso conversaban ajenos a lo que ocurría a su alrededor.

- Beatriz, mañana te marchas a Francia, y me gustaría que te llevaras un recuerdo mío. Quisiera que, en señal de amistad, guardaras este broche, que mi padre le regaló a mi madre.

- Querido Alonso, yo quería dejarte como recuerdo la banda azul que he llevado hoy a la cacería, pero... ¡la he perdido! - dijo Beatriz.

- ¿Dónde? - preguntó Alonso.

- Me temo que en el Monte de las Animas - contestó Beatriz.

Un escalofrío recorrió la espina dorsal de Alonso. No le habría importado ir a buscarla al monte, pero no el día de Todos los Santos.

- ¿Acaso tienes miedo? - le retó Beatriz con una sonrisa en los labios.

Alonso se puso de pie e intentó borrar el miedo que delataba su rostro.

- Está bien, Beatriz. Iré a buscarla. Espero que volvamos a vernos. ¡Adiós!

Las campanadas del reloj anunciaron la medianoche. Alonso no había vuelto y Beatriz decidió acostarse, pero el viento que gemía en los cristales la despertó.

- Creí haber oído mi nombre... ¡Qué tontería! Seguro que es el viento.

Su corazón empezó a latir cada vez con más fuerza. Podía oír claramente cómo se abrían las puertas que daban paso a su habitación. Beatriz, temblorosa, intentó serenarse. No podía quitarse de la cabeza el chirrido agudo, prolongado y estridente que hizo la puerta de su habitación al crujir. Metió la cabeza dentro de las sábanas. Aquella noche se le hizo eterna.

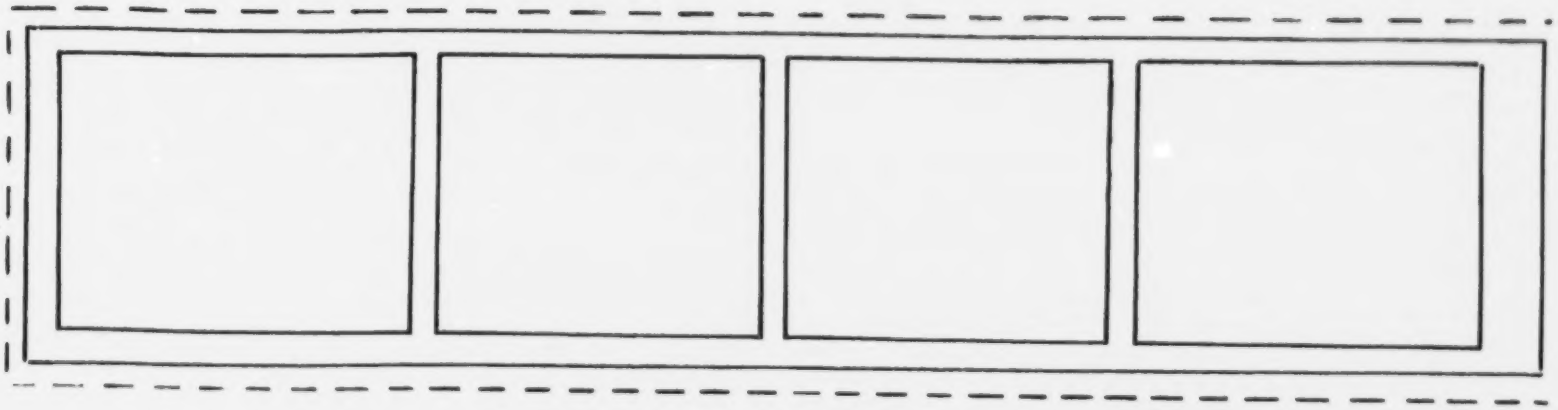
Con las primeras luces del día, Beatriz salió del lecho. Se dispuso a vestirse, pero un sudor frío le recorrió el cuerpo, sus ojos se desencajaron y su cara se tornó blanca como la nieve. La banda azul que Alonso fue a buscar al monte, estaba allí, desgarrada y ensangrentada.

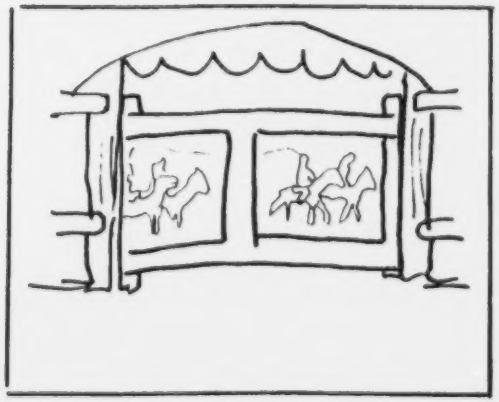
Cuando los servidores llegaron a contarle que Alonso había sido devorado por los lobos en el Monte de las Animas, se encontraron a Beatriz muerta, con el corazón paralizado por el terror.

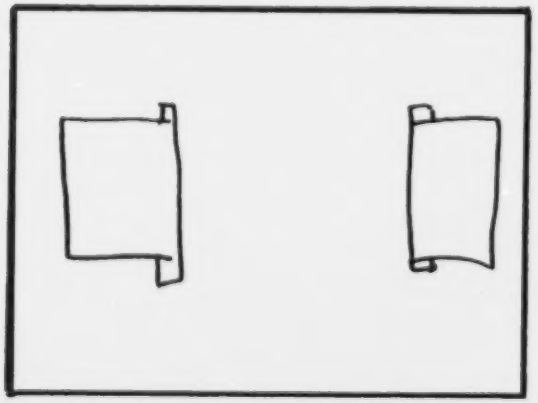
Se dice que un cazador que se perdió en el Monte de las Animas, contó antes de morir, todo lo que había visto aquella noche de horror. Los esqueletos de los Templarios y los nobles de Soria perseguían sobre las osamentas de sus caballos, a una mujer hermosa que daba gritos de terror mientras corría alrededor de la tumba de Alonso.

Adaptado de **Rimas y leyendas** *de Gustavo Adolfo Becquer*

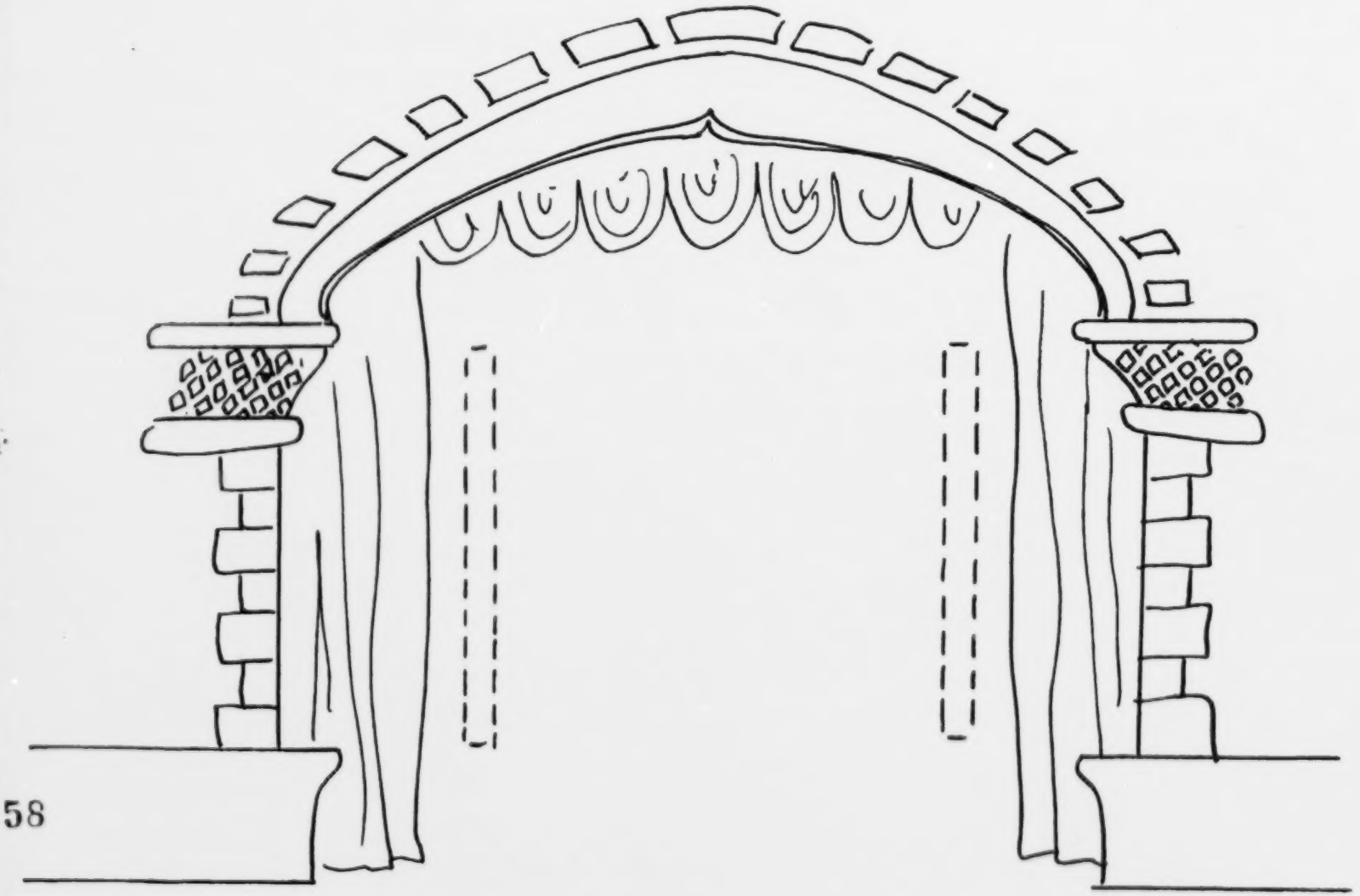
Ficha 2







Ficha 3



58

59

1 Jugando a contar cuentos

Elena Marqueta

"... por la eficacia especial que la narración oral ejerce sobre el aprendizaje de la lengua, el tiempo dedicado a la narración debe ser considerado como parte integrante de la actividad escolar, ya que es uno de los medios más interesantes para enriquecer intelectualmente a los niños, para ejercitarlos en prácticas de repetición, para introducirlos en la gramática a través de las ideas, enriqueciendo continuamente, por hábito auditivo, su posibilidad de expresión..."

Enzo Petrini

Grado:

Kinder a 4º

Objetivos:

- Despertar la sensibilidad estética del niño.
- Fomentar la expresión oral.
- Desarrollar la imaginación y la capacidad visual.
- Estimular la participación activa y la creatividad.

Destrezas:

- Expresión oral y artística.
- Desarrollo del pensamiento crítico.
- Aplicación de capacidades cognitivas generales (asociación, comparación...).

Materiales:

- Historias tradicionales.
- Papeles de periódico.

Introducción:

Por medio del cuento y del juego se motiva al niño a que invente y se exprese, ayudándole así a desarrollar sus habilidades lingüísticas. Cuando un niño no sabe leer ni escribir, las cosas que escucha (cuentos, canciones, rimas, etc.) le ayudan a conocer e imaginar, usando el lenguaje como herramienta principal.

Actividades:

A continuación se describen diferentes juegos y actividades que el maestro puede realizar con sus alumnos desde los niveles más elementales. El debe decidir el momento más apropiado para usarlos, según el nivel, intereses y capacidad expresiva de sus alumnos.

1 Yo estuve allí

El propósito de esta actividad es que los alumnos modifiquen historias que ya conocen e inventen nuevas versiones.

El maestro empieza a contar una historia conocida por todos ellos (ej.: Blancanieves y los siete enanitos), y explica a los alumnos que pueden interrumpir el relato cuando quieran diciendo: **"yo estuve allí"** y contar su versión de esa parte de la historia. Varios alumnos intervienen pero siempre respetando las intervenciones anteriores.

En el caso de tener alumnos mayores, el profesor puede usar material de una lección de historia. Por ejemplo, puede hacer que sus alumnos cambien el curso de una guerra, la biografía de un personaje...

2 Afortunadamente/desgraciadamente

El maestro empieza a contar una historia que se inventa: **"El domingo pasado hacía un tiempo tan bueno que decidí ir a la playa, bajé a sacar el coche del garaje..."** entonces el maestro dice: **"desgraciadamente..."** y alguien interviene aportando algún contratiempo a la historia. Esta continúa y el maestro puede decir: **"afortunadamente..."** y otra persona interviene continuándola. Poco a poco los alumnos van elaborando su propia historia usando su imaginación y su pensamiento crítico.

3 ¿Qué fue lo que pasó realmente?

El maestro pide que tres voluntarios salgan de clase, el primero entra y escucha la historia que cuenta el maestro. El segundo entra y escucha la historia contada por el primer voluntario. El tercero entra y escucha la historia contada por el segundo voluntario.

Una vez que la clase haya escuchado las tres historias y comprobado cómo varían al pasar de boca en boca, compararán las diversas versiones, buscando las similitudes y diferencias entre ellas.

4 ¿Quién soy yo?

- Se colocan los alumnos en corro, excepto uno que se cubre los ojos y se pone en el centro.
- El corro se mueve y el estudiante del centro señala a uno de sus compañeros y piensa en tres cosas, dos de ellas claramente relacionadas entre sí y una tercera que no tenga ninguna relación con las dos anteriores. Por ejemplo: la sal, la pimienta y la mariposa.
- El estudiante del centro pregunta al que eligió:

"¿Cómo se conocieron la sal, la pimienta y la mariposa?"

- El estudiante elegido tiene que inventarse una historieta que relacione esos tres objetos.
- Mientras tanto, el estudiante con los ojos vendados tiene que reconocer por la voz al que cuenta la historia.
- Continúa el juego con otro alumno en el centro que elegirá a un compañero al que hará la misma pregunta:

"¿Cómo se conocieron el/la _____ , el/la _____ y el/la _____?"

5 Ruidos

El maestro reparte hojas de papel de periódico a los alumnos. Estos empiezan a experimentar con los diferentes sonidos que se pueden hacer (rasgando, arrugando el papel, golpeando...). Se hace una puesta en común con los sonidos favoritos y se divide a los alumnos en grupos de 2, 3 ó 4, dependiendo de la edad.

Cada grupo inventará una historia donde aparezcan los ruidos que hayan elegido. A continuación, la contarán al resto de la clase usando el periódico para añadir los sonidos especiales a la historia.

6 Escultura humana

El maestro pide cinco voluntarios (si se trabaja con niños muy pequeños sería conveniente reducir el número) y cada uno de ellos tiene que pensar en un animal y en el sonido que hace.

Los cinco alumnos se colocan en el centro formando esculturas que representen a cada uno de los animales elegidos. Cuando la clase vaya adivinando el nombre de cada uno de los animales representados, éste producirá su sonido característico (por ejemplo, el perro ladrará, el gato maullará...)

Un nuevo voluntario sale e inventa una historia en la que aparezcan los animales que posan en la escultura. Durante la historia el alumno tocará al animal que desee para que éste haga el sonido y así ayude a mejorar el efecto de su historia. Este mismo juego se puede hacer con ruidos de vehículos, personas, objetos...

2 Tren: una palabra muy larga

José Ramón Montero

INTRODUCCION

En esta actividad se va a trabajar con las sílabas y las palabras. Para un niño de 4 ó 5 años la imagen mental que una palabra sugiere va ligada al tamaño del objeto, así la palabra "tren" (monosílaba) sería una palabra grandísima y "hormiga", por el contrario, sería muy pequeña.

Grado:

Kinder

Objetivos:

Iniciar/afianzar el concepto de sílaba.

Organización:

Gran grupo.

Materiales:

Pizarra, tizas de colores, cajas de cartón, papel y lápiz.

Actividad 1:

El maestro cuenta o lee a los niños la primera parte del cuento. Tras ello les pide que imiten a Miguelito y busquen palabras de distintos tamaños. Los niños van diciendo palabras que el maestro irá copiando en la pizarra en el apartado correspondiente.

Con los más pequeños se pueden hacer dos grupos de palabras: **grandes** y **pequeñas**. Con alumnos un poco mayores los grupos de palabras pueden ser tres: **grandes**, **medianas** y **pequeñas**.

En la pizarra se hará una gráfica en la que se copiarán las palabras tal como ellos las entienden (ej.: cuando se piden palabras grandes ellos podrían contestar: casa, elefante, tren, diplodocus, avión ...; cuando se pidan pequeñas podrían decir: araña, sal, arena, hormiga, mosquito ...).

Actividad 2:

El maestro seguirá leyendo o contando el cuento.

Una vez acabado prestaremos atención a la gráfica en la que antes hemos escrito todas las palabras, contaremos el número de sílabas que tienen, dando palmadas (tren: una palmada, casa: 2 palmadas, diplodocus: 4 palmadas) y las escribiremos en una nueva gráfica, clasificándolas según el número de sílabas que tengan.

Después compararemos ambas gráficas y contaremos el número de palabras grandes y pequeñas reales que hemos conseguido.

Actividad 3:

Como seguimiento, los alumnos empezarán a hacer colección de palabras. A diario, cada niño llevará a clase una palabra pequeña y una grande y la pondrá en la caja correspondiente.

Una vez a la semana se sacarán las palabras de las cajas y se reclasificarán en pequeñas, medianas y grandes, con el fin de que los niños sean capaces de distinguir entre las pequeñas (1 sílaba), medianas (2 sílabas) y grandes (3 ó más sílabas). Para ello se necesitará una tercera caja para las palabras medianas.

El juego de colecciones de palabras se puede utilizar durante varios días consecutivos al principio y luego de cuando en cuando, para reforzar el concepto de sílaba.

Miguel, el ratoncito coleccionista

Primera parte

Miguel era un ratoncito al que le gustaba coleccionar todo tipo de cosas. Un día decidía que iba a coleccionar piedras y entonces se pasaba una temporada recogiendo piedras, clasificándolas y guardándolas. Otro día, hojas de árboles; al otro, latas de bebidas. No podía parar, pero lo peor de todo era que todas las colecciones las almacenaba en su cuarto.

Su madre era una rata muy ordenada y la afición de su hijo la volvía loca. Así que un día se decidió a hablar con su marido, un profesor de universidad muy culto.

- Raúl, tenemos que hacer algo con nuestro hijo, no para de traer cosas a su cuarto y ya no cabe nada.

Así que nuestro profesor se dedicó a pensar y al cabo de un tiempo encontró la solución ideal.

- Miguelito, a partir de ahora coleccionarás palabras, para lo cual te he preparado estas tres cajas. En la caja azul pondrás las palabras pequeñas, en la roja las palabras medianas y en la amarilla las grandes".

La idea de su padre le gustó mucho a Miguelito quien, a partir de entonces, se dedicó a buscar palabras y a meterlas en su caja correspondiente.

Segunda parte

El día del cumpleaños del ratoncito, sus padres prepararon una fiesta grandísima, invitaron a todo el vecindario, tíos, primos... Se puede decir que estaba todo el pueblo. Sonaba la música y la comida y la bebida no paraban de salir de la cocina. La casa desprendía un olor de lo más apetitoso, lo cual no pasó desapercibido a un gato que merodeaba por los alrededores. Sigilosamente se fue acercando y, de repente, saltó en medio de la sala donde se estaba dando el banquete. Se armó un alboroto tremendo. Los ratones chillaban y corrían de un lado para otro mientras el gato maullaba amenazadoramente. Miguelito subió corriendo a su cuarto, agarró la caja amarilla, la de las palabras grandes, y cuando el gato pasó por debajo la abrió, de tal manera que todas las palabras grandísimas cayeron encima de él y le aplastaron. Rápidamente los ratones ataron al gato y nadie sabe lo que sucedió, sólo que nunca más se supo nada de él.

Miguelito se convirtió en un héroe y muchos ratones de todo el mundo siguieron su ejemplo.

Fin

63

3 La Asturias Mágica

Carmen López-Rodríguez

Asturias es una región del norte de España. Asturias tiene gran influencia del pueblo Celta, del que aún hoy en día se conservan numerosas tradiciones. Parte de estas tradiciones son muchos de los personajes que forman la mitología asturiana y que son a veces similares a los de otros pueblos celtas como Irlanda, Bretaña o Gales.

Cada personaje tiene entidad y vida propia. Algunas personas dicen haberlos visto, otras saben de ellos por relatos que contaban los abuelos, o los abuelos de los abuelos. Lo cierto es que ellos viven en la imaginación de los asturianos.

Los nombres de estos personajes pueden resultar extraños, pero se debe a que en Asturias se habla un dialecto llamado Bable. Una de las características del Bable es la terminación en U de los sustantivos masculinos, así en lugar de niño dicen neñu. Y para el plural del femenino en lugar de las se dice les, por ejemplo, les vaques.

Grado:

3º - 4º

Objetivos:

- Conocer personajes de la mitología asturiana.
- Reconocer características.
- Desarrollar el juego cooperativo.

Destrezas:

- Asociación y relación.
- Descripción de personajes.
- Aprendizaje cooperativo.

Organización:

- Todo el grupo para la presentación de la actividad.
- En grupos de cuatro para el juego.

Materiales:

- **Fichas 1** y **2**.
- Tablero de juego (**Ficha 3**), cubilete, dados y fichas de colores.

Actividades:

1 Conocer los personajes:

El maestro repartirá copias de la **Ficha 1** para que los alumnos vayan familiarizándose con los personajes mitológicos asturianos. La leerán todos juntos y harán un dibujo de cómo se imaginan dichos personajes.

2 El juego de la Asturias mágica:

Se necesitan cuatro jugadores, dados y fichas de colores, las tarjetas con las preguntas (**Ficha 2**), que habrán sido recortadas previamente, y el tablero de juego (**Ficha 3**).

El juego consiste en ver quién llega antes a Asturias. Para ello los jugadores tienen que ir pasando una serie de preguntas, en las que se pondrá a prueba su conocimiento de los personajes mitológicos.

Los jugadores colocan sus fichas en la casilla de salida y las tarjetas con preguntas (**Ficha 2**), boca abajo, en el lugar correspondiente y por turnos van tirando. Cuando la ficha caiga en una casilla con pregunta, un compañero leerá una pregunta. Si la acierta sigue jugando, si no pierde turno y continúa otro compañero. Si cae en la casilla de dados, da un salto hasta los dados más próximos. Gana el jugador que primero llegue a Asturias.

Ficha 1

Personajes de la mitología asturiana

El Ñuberu

Es un hombre de brazos muy largos y piernas muy delgadas. Su boca es tan grande que le llega de oreja a oreja y se le ven unos dientes apretados. Lleva un sombrero y se viste con pieles de carnero o de oveja. Domina las nubes y es el señor del rayo, las lluvias y las tormentas. Los que tuvieron oportunidad de verle dicen que es oscuro, de rostro muy arrugado y tiene grandes orejas. Hay quien dice que es tuerto o por lo menos que no ve muy bien de un ojo. Según otros, vive en Egipto.

El Trasgu

Es el más conocido ya que tiene parientes en casi toda Europa, pero quizás el asturiano es el menos maligno aunque sí el más pesado y molesto. Es muy pequeño y lleva un gorro colorado, viste un blusón del mismo color y nadie se ha fijado si lleva zapatos o no. Su mayor afición es aprovechar cuando en la casa todos duermen para hacer ruido y revolverlo todo. Cambia las cosas de sitio o las esconde debajo de la cama. Si no está de mal humor puede hacer alguna labor doméstica. Es muy goloso y le gusta robar cosas dulces para luego saborearlas a escondidas.

El Cuelebre

Es una culebra enorme con alas de murciélago. Sus escamas son extremadamente duras, por lo que solamente es vulnerable en los pliegues que se forman en su cuello.
Guarda fuentes, tesoros y, a veces, custodia a jóvenes que están encantadas. Ataca al ganado y devora los cadáveres de los cementerios. Este monstruo pierde su poder en la noche y en la mañana de San Juan. En la vejeź las escamas del cuelebre se hacen duras, casi de piedra y sus movimientos son lentos y torpes. Entonces se marcha volando al mar a guardar los tesoros que yacen en sus profundidades.

El Busgoso

Es un animal velludo con unos cuernos parecidos a los de la cabra. Vive en las cuevas y en los bosques. Es el señor de todos los animales y de los árboles del bosque. No le gustan los leñadores ni los cazadores. Es pues señor y defensor del bosque. Si alguien se pierde en sus dominios no duda en enseñarle el camino, pero si el que se pierde es un cazador le engaña y le infunde terror hasta hacerle caer por un barranco.

Las Xanas

Son mujeres de extraordinaria belleza, de largos cabellos y piel muy blanca. Van cubiertas de velos y gasas transparentes. Viven en las fuentes y en los ríos, en las cuevas cercanas a las aguas continentales o debajo de ellas. Allí tienen peines de oro, ganado y otras riquezas.
A veces son hechiceras y roban a los niños de las cunas, dejando en su lugar a sus hijos, los xaninos, para que les den de mamar las mujeres de la aldea porque ellas no tienen leche. También pueden encantar a los hombres y llevárselos para siempre, pero saben recompensar con regalos a quienes les hacen un favor.

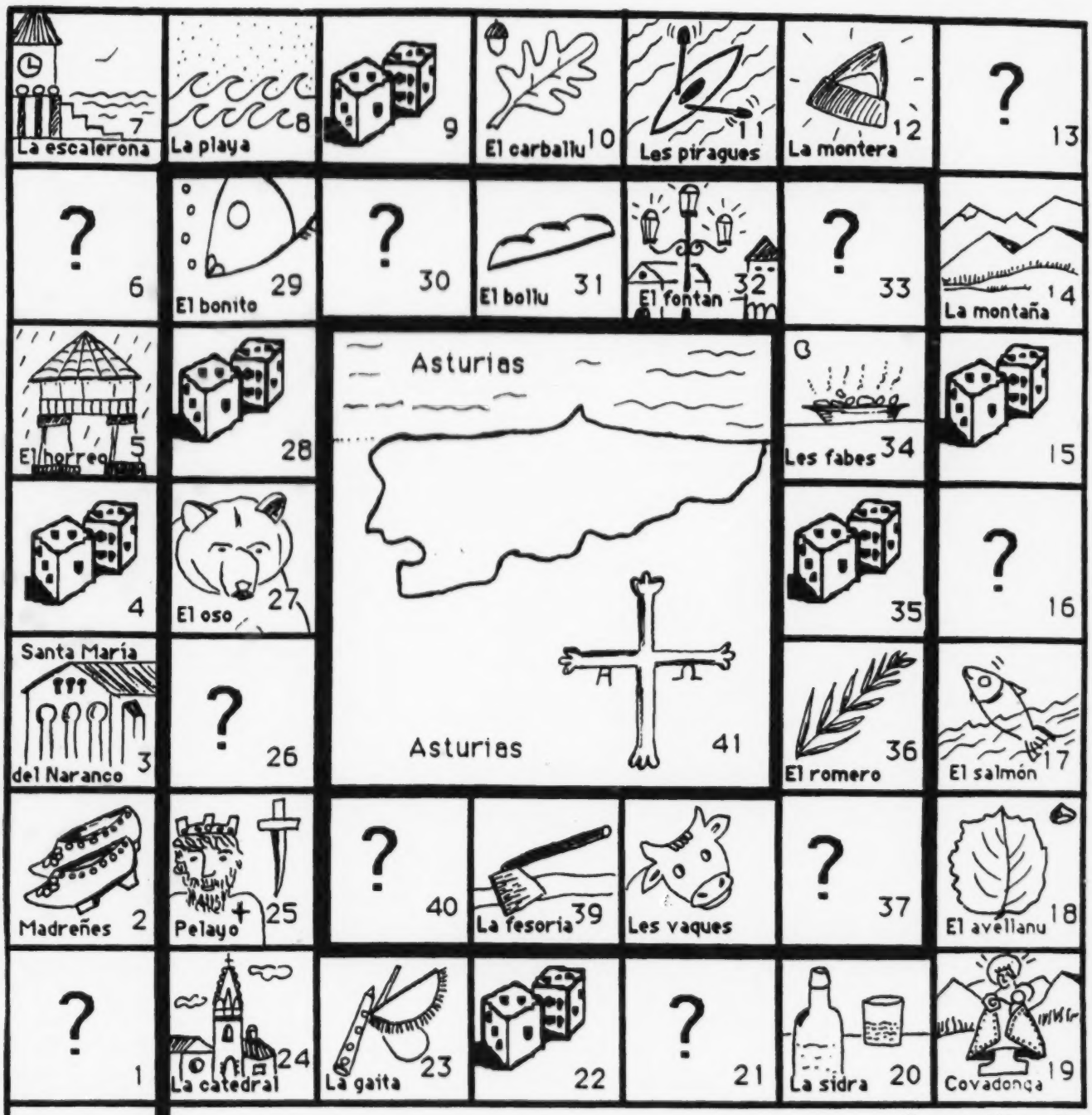
Ventolines y Espumeros

Ambos seres tienen una apariencia similar. Los ventolines forman las brisas, llevan los suspiros de los amantes y transportan el último aliento de los moribundos hasta los familiares y personas queridas. Son muy difíciles de ver y flotan en las noches tranquilas a través de los rayos de luna. Tienen la apariencia de un niño, al igual que los Espumeros. Éstos viven en el mar, van a veces cabalgando en la cresta de las olas o tras las estelas que dejan los buques y las lanchas de los pescadores. Llevan en sus cabezas algas marinas y caracolas. Son muy miedosos y si se produce alguna tempestad, se refugian en las rocas.

Ficha 2

Es el señor del rayo. Respuesta: Ñuberu	**Es muy goloso.** Respuesta: Trasgu
Es un hombre de brazos muy largos y piernas muy delgadas. Respuesta: Ñuberu	**Se parece a un dragón.** Respuesta: Cuelebre
Son dos seres muy parecidos. Respuesta: Ventolines y Espumeros	**Tiene parientes en casi toda Europa.** Respuesta: Trasgu
Viven en el mar. Respuesta: Ventolines	**Te ayudan a salir del bosque si estás perdido.** Respuesta: Busgoso
Es el protector del bosque. Respuesta: Buscoso	**Se va a morir al mar cuando es viejo.** Respuesta: Cuelebre
Cambia las cosas de lugar en la casa. Respuesta: Trasgu	**Pierde su poder una vez al año.** Respuesta: Cuelebre
Son mujeres de gran belleza. Respuesta: Xanas	**Engaña y aterroriza a los cazadores.** Respuesta: Busgoso
Protege a los animales y a los árboles. Respuesta: Busgoso	**Se roban a los niños.** Respuesta: Xanas
Llevan un gorro rojo. Respuesta: Trasgu	**Si haces un favor te pueden dar regalos.** Respuesta: Xanas

Ficha 3



Ilustraciones: Mariano Zaro

??Preguntas

4 Escribe tu propio cuento

Alejandro Cabanell y Adoración Medrano

Grado:

4º a 8º

Objetivos:

- Identificar los elementos de un cuento.
- Desarrollar las capacidades creativas y narrativas.
- Estimular la comprensión lectora.

Destrezas:

- Expresión oral y escrita.
- Organización del pensamiento.

Organización:

- Grupo clase para la presentación.
- Individual para escribir el cuento.
- Grupos pequeños para la lectura.

Materiales:

- Cartulinas de colores (rojo, azul, verde, amarillo y blanco) de tamaño postal.

Presentación:

Los cuentos y las historias se componen de diversos elementos. Esta actividad pretende, en primer lugar, animar a redactar usando la imaginación. En segundo lugar, aprender a diferenciar estos elementos, con el uso práctico de la escritura.

Se trata de inventar historias partiendo de unas tarjetas de colores (el maestro deberá tenerlas preparadas de antemano para poderlas mostrar a los alumnos). Cada tarjeta corresponderá a uno de los elementos del cuento:

* PROTAGONISTA
* ESCENARIO
* TIEMPO
* CONFLICTO/PROBLEMA
* DESENLACE

Hay que tener en cuenta que se necesitan tantas tarjetas de cada color como alumnos haya en la clase. Sería interesante además que los propios alumnos colaborasen con el maestro en la elaboración de las tarjetas.

Actividad:

1 El maestro, tomando como ejemplo un cuento conocido por todos, explicará a toda la clase qué es un cuento y cuáles son los elementos que lo componen. Un buen ejemplo es el de Caperucita Roja:

* **Protagonista:** Caperucita Roja.
* **Escenario:** El bosque.
* **Tiempo:** Un día de primavera.
* **Conflicto/problema:** Caperucita debe llevar una cesta de comida a su abuelita enferma. El Lobo quiere comerse a Caperucita.
* **Desenlace:** Un cazador mata al lobo.

2 El maestro explicará que van a escribir un cuento siguiendo los elementos que aparecen en el ejemplo de Caperucita Roja. Se trata de un juego en el que cada color corresponde a un elemento del cuento.

* **TARJETAS ROJAS:** protagonista del cuento con una breve descripción física y/o psicológica.
* **TARJETAS AZULES:** Lugar donde se desarrolla la acción.
* **TARJETAS VERDES:** El problema o conflicto al que se enfrentan los personajes.
* **TARJETAS AMARILLAS:** Tiempo en el que transcurre la acción.
* **TARJETAS BLANCAS:** Desenlace de la historia.

Con una tarjeta de cada color, cada alumno deberá redactar un cuento. Las tarjetas ya tendrán la información correspondiente que el maestro, con la ayuda de sus alumnos, habrá escrito previamente. Para que la actividad resulte entretenida y atractiva, se buscarán personajes y situaciones cómicos y muy diferentes entre sí.

3 El maestro colocará las tarjetas sobre la mesa, ordenadas por colores (boca abajo, para evitar que se pueda leer lo que se ha escrito en ellas). Es aconsejable repasar con los alumnos el significado de cada color y confeccionar un cartel a modo de recordatorio. Cada alumno escogerá una tarjeta de cada color y con ellas deberá escribir un cuento. Se sugiere que, antes de comenzar la redacción del cuento, se haga una demostración oral, en la que participe toda la clase, utilizando la información que aparece en una serie de tarjetas.

4 Una vez que los alumnos hayan escrito sus cuentos, los compartirán en pequeños grupos, disfrutando así de las aventuras que sus compañeros han creado y reconociendo en otros cuentos sus diversos elementos.

Anexo: IDEAS PARA TARJETAS

TARJETAS ROJAS

1. Un marciano feísimo.
2. Una policía cegata que ha perdido sus gafas.
3. Blancanieves y cuatro enanitos.
4. Un mono parlanchín.
5. Un pirata con pata de palo llamado Garfio.
6. Una sirena rubia.

TARJETAS AZULES

1. Una isla desierta.
2. Una fábrica de zapatos en China.
3. Un cementerio.
4. Un helicóptero camino del aeropuerto.
5. Una escuela.
6. La cocina de la Sra. Méndez.

TARJETAS VERDES

1. Buscar un tesoro.
2. Llevar una caja de zapatos llena de dinero robado a otro país.
3. Hallar el lápiz mágico del país de las hadas.
4. Encontrar a su amor perdido.
5. Inventar un cohete.
6. Matar al dragón de las siete cabezas.

TARJETAS AMARILLAS

1. El día antes de su boda.
2. En la época de los dinosaurios.
3. Hace dos semanas.
4. Dentro de cinco meses.
5. Después de una clase de flamenco.
6. El día que Colón descubrió América.

TARJETAS BLANCAS

1. Se casan y viven felices.
2. Encuentra un gran tesoro.
3. Consigue volver a Marte.
4. Despierta de su sueño.
5. Se convierte en Supermán.
6. Se vuelve invisible.

5 El viaje a la luna

Jordi Mateu

Unos niños están jugando en un parque. Se cansan de jugar y se sienten aburridos. Empiezan a pensar qué pueden hacer para divertirse. Uno de ellos tiene la idea de hacer un viaje a la luna. Deciden construir un cohete con diferentes materiales a su alcance. Una vez acabado el cohete despegan hacia la

En el viaje se encuentran con las y el con quienes mantienen un pequeño diálogo. Cuando llegan a la luna no encuentran a nadie, pero oyen una vocecita que les habla. La vocecita les dice que deben mirarla con los ojos de la imaginación para poder verla.

El maestro pide a los niños que le describan cómo "ven" ahora a ese **"ser"** del que sólo han escuchado la voz. Empieza a oscurecer. Los niños prometen volver otro día para llevarle algo al **"ser"**. Se despiden y de camino a la tierra vuelven a encontrarse con el sol y las estrellas. Llegan de nuevo al parque y se marchan a sus casas.

Grado:

Kindergarten y 1º

Objetivos:

- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Ampliar el vocabulario y desarrollar la expresión oral.
- Disfrutar y participar en la vivencia colectiva y en la narración del cuento.

Destrezas:

- Comprensión y expresión oral.
- Predicción de la secuencia del cuento.
- Desarrollo de la capacidad creativa.

Organización:

- Todo el grupo y pequeños grupos.

Actividades:

Las actividades pueden organizarse en sesiones que pueden intercalarse como se considere oportuno.

Vivencia colectiva del cuento

El maestro comenzará la narración de la historia, dando suficiente tiempo a los alumnos para que puedan predecir y comprender la situación y expresar sus ideas. El maestro debe tener suficiente flexibilidad como para permitir que la narración nazca de las aportaciones de los alumnos, retomando las riendas de ésta cuando lo considere oportuno (por motivos de contenidos lingüísticos, de organización...).

Es muy importante organizar los diferentes espacios imaginarios de la clase de forma que los alumnos puedan comprender las diferentes secuencias y situaciones del cuento: el parque, el trayecto hacia la luna y la luna.

Cuanto más interesados estén los niños, más se "sumergirán" en la narración y más se posibilitará la expresión oral. Cada maestro, conocedor del grupo en particular y de las posibilidades de espacio, debe diseñar la organización que crea más conveniente.

Actividad 1.

Creación de los rincones:

- El parque: cohete a la luna.
- Trayecto.
- Luna.

El maestro va contando la historia, deteniéndose en distintos momentos de la narración y pidiendo a los alumnos que describan cómo se imaginan los diversos lugares donde se desarrolla la historia. Por ejemplo: el cohete en que viajan a la luna, el espacio, la luna...

A continuación, los alumnos, distribuidos en grupos, crearán tres rincones que representen los tres escenarios en que transcurre la historia. (Pueden hacerse murales de los paisajes imaginados, maquetas tridimensionales, etc.)
Estos rincones se dejarán instalados durante un tiempo para que los alumnos puedan ir a jugar en momentos de tiempo libre.

Actividad 2.

Un grupo de niños recreará el viaje recorriendo los distintos lugares. Al encontrarse con el sol y las estrellas en el espacio se iniciará un diálogo. Algunos miembros del grupo podrán representar el sol, las estrellas, etc.

Actividad 3.

Una vez en la luna, se encuentran con un **"ser"**.

El maestro pide a los alumnos que cierren los ojos, se imaginen cómo es ese ser y lo dibujen.

Los dibujos se exponen en la clase para que los alumnos puedan contemplar los trabajos del resto de sus compañeros.

Actividad 4.

Los alumnos, en grupos, decidirán qué regalos quieren llevarle al **"ser"**. Para ello tendrán en cuenta las características del ser imaginado y sus posibles gustos o necesidades.

Otras actividades:

- **Narración del cuento con los dibujos de la historia.**

El maestro puede ilustrar la historia, o bien los niños, en grupos, pueden dibujar los diferentes momentos de la narración.

Una vez hechos los dibujos, el maestro contará de nuevo el cuento, permitiendo las aportaciones de los niños de forma organizada.

- **Fabricación de un libro del cuento.**

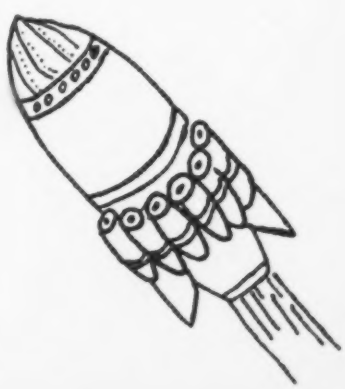
Los dibujos pueden utilizarse para hacer un libro que se plastificará y se dejará en el rincón de lectura.

- **Representación con marionetas.**

Los alumnos, en grupos, construirán un escenario pequeño y los personajes y objetos del cuento. Una vez hecho esto los diversos grupos pueden explicar el cuento y dramatizarlo ante el resto de la clase, usando las marionetas que han creado. Asimismo se puede organizar una representación del cuento para alumnos de otras clases, padres, etc.

- **Grabación de la narración.**

Resulta útil y divertido el grabar la narración en una cinta de cassette que se puede dejar en el rincón de la música.



1 El Origen de los Pirineos

Esther García Sutter

Grado:

6º a 8º

Objetivos:

- Explicar las relaciones causa-efecto.
- Desarrollar la capacidad creativa.
- Diferenciar entre mito y ciencia.
- Familiarizar al alumno con el lenguaje literario.

Destrezas:

- Razonamiento lógico.
- Comprensión lectora.
- Expresión escrita.

Organización:

- Trabajo individual, en gran grupo y en pequeños grupos.

Materiales:

- **Fichas 1** y **2**.
- Papel y lápiz.

Actividades:

1 La Superficie de la Tierra es cambiante

El maestro explicará a sus alumnos el hecho científico de que la tierra se encuentra en continuo cambio. Estos cambios de la superficie terrestre pueden tardar miles de años en producirse o por el contrario pueden ocurrir de repente.

A continuación entregará a los alumnos el texto "¿Se transforma la superficie de la tierra?" (**Ficha 1**). Los alumnos lo leerán y contestarán las preguntas.

2 Escríbelo de otra manera

El maestro dividirá la clase en grupos de cuatro y entregará a cada miembro del grupo un fragmento del mito sobre el origen de los Pirineos (previamente habrá hecho copias de la **Ficha 2** y las habrá recortado por las líneas de puntos).

Los alumnos se agruparán según la sección que les haya correspondido (Ej: todos los que tengan la parte A se pondrán en el mismo grupo, lo mismo harán los que tengan la B, C y D). Este nuevo grupo leerá el texto y averiguará el significado de aquellas palabras que no conozcan.
Una vez que hayan entendido el fragmento, cada alumno volverá a reunirse con su grupo original y les explicará el fragmento sobre el que ha trabajado.

Hecho esto, cada grupo ordenará los fragmentos para que la narración tenga sentido.

Individualmente reescribirán la historia con sus propias palabras.

Finalmente, los alumnos podrán dramatizar y representar el mito del origen de los Pirineos adoptando la personalidad de los distintos personajes y fenómenos naturales.

3 ¿Mito o ciencia?

Después de que el maestro haya explicado la **actividad 1**, completada con otras clases de ciencias sobre fenómenos de la naturaleza, los alumnos volverán a leer el mito sobre el "Origen de los Pirineos" (**Ficha 2**). El maestro preguntará a los alumnos si tienen conocimiento de otros mitos.

El maestro explicará la diferencia entre **ciencia** y **mito** como medio de información para dar sentido al mundo y lo que nos rodea.

La **ciencia** interpreta el mundo de manera interactiva. Las fuerzas de la naturaleza son las causas que producen los fenómenos naturales en un universo en donde todo está relacionado.

La **mitología** explica el mundo en términos humanos; son los poderes sobrehumanos, los deseos y conflictos de los hombres las causas de todos los fenómenos naturales. Un ejemplo es el mito sobre el origen de los Pirineos.

Los estudiantes, una vez leído el texto, buscarán otros fenómenos naturales que aparecen en la narración, además de la formación de la cordillera de los Pirineos (relámpagos, truenos, reflejos de la luz en el agua, etc.). A continuación se compararán y comentarán los hallazgos.

Finalmente, el maestro presentará una serie de fenómenos naturales, por ejemplo: los geysers de Yellowstone, la formación del archipiélago de Hawaii, el Gran Cañón del Colorado... Cada alumno elegirá uno de ellos e inventará un mito que lo explique. Investigará las razones científicas del fenómeno que haya elegido y compartirá su trabajo con el resto de sus compañeros.

Ficha 1

Lee los siguientes textos sobre los cambios que sufre la tierra y contesta a las preguntas.

I CAMBIOS EN LA CORTEZA TERRESTRE

Los geólogos han descubierto que las partes sólidas de la superficie terrestre se encuentran en continuo cambio. Hay partes de la corteza terrestre que se han elevado, por ejemplo: un volcán enterrado en el océano bajo el agua puede, de repente, entrar en erupción creando una isla de lava. Sin embargo, hay otras partes que se han hundido, como algunas islas del océano Pacífico o zonas de los diferentes continentes.

Los expertos en la materia no saben con seguridad por qué tienen lugar estos movimientos de tierra, y para explicar este fenómeno existen varias teorías.

*** ¿Son estos cambios de la superficie de la tierra bruscos o lentos?:**

a) **Un volcán en erupción.** _____
b) **La formación de un río.** _____
c) **La formación de un lago.** _____
d) **Un terremoto.** _____
e) **Un geyser en erupción.** _____
f) **La formación de un valle** _____

II FORMACION DE MONTAÑAS

Las montañas son grandes masas rocosas empujadas a la superficie por fuerzas internas de la tierra. Según su formación pueden clasificarse en cuatro categorías: montañas de plegamiento, montañas de bloques, domos y montañas volcánicas o volcanos. Otras veces se forman por el desgaste de una gran masa rocosa.

A Las montañas de plegamiento son el resultado del movimiento de las rocas de la corteza terrestre al ser empujadas por fuerzas procedentes del interior de la tierra. Así se han formado la mayoría de las grandes cordilleras.
B Las montañas de bloque surgen como resultado de fracturas en la corteza terrestre. Trozos enormes de roca se elevan y otros se hunden.
C Los domos surgen cuando grandes masas de roca, generalmente salinas, ascienden por diferencias de densidad y atraviesan la superficie. Su origen puede ser volcánico o de plegamiento.
D Las montañas volcánicas se forman por la acumulación de lava y otros materiales que salen despedidos cuando un volcán entra en erupción.

*** Clasifica las siguientes montañas según sean de plegamiento, bloque, domos o volcanes:**

1. **El Vesubio (Italia).**
2. **Los Alpes (Suiza, Francia, Italia...).**
3. **Las Black Hills de Dakota del Sur (EEUU).**
4. **El Fujiyama (Japón).**
5. **Las montañas Rocosas (EEUU).**
6. **La cordillera del Himalaya (India, Tibet, Pakistán...).**
7. **La Sierra Nevada (EEUU).**
8. **Los Pirineos (España, Francia).**
9. **Las islas Azores (Portugal).**
10. **La cordillera de Los Andes (Perú, Chile, Argentina...).**

Soluciones I: a. B d. B
b. L e. B
c. L f. L

Soluciones II: 1. D 6. A
2. A 7. B
3. C 8. B
4. D 9. D
5. A 10. A

Ficha 2

EL ORIGEN DE LOS PIRINEOS

C) En aquellos remotos tiempos, la bellísima Pyrene había sido destinada por Zeus como diosa de los manantiales para custodiar las cristalinas aguas de un valle. Pyrene vivía a las orillas de un lago, al que de vez en cuando se inclinaba, y éste copiaba su belleza y acariciaba su larga y dorada cabellera.
Gerión, el monstruo de tres cabezas que vivía en los altos montes, quería a Pyrene por esposa. Pero, cada vez que el gigante Gerión intentaba llegar a ella, el bosque que debía atravesar se espesaba y arañaba con fuerza sus tres horribles rostros y sus espantosas manos, obligándole a regresar furioso por no lograr su empeño.
Un día, Gerión, desesperado, decidió prender fuego al valle. Sus recias manos apretaron los oscuros nubarrones cargados de rayos que aparecieron en el cielo. Gerión arrojó los rayos violentamente sobre la verde espesura y lo convirtió todo en una inmensa hoguera.

A) Cuando Zeus se enteró de todo lo ocurrido se encolerizó tanto que envió a su hijo Hércules, que reposaba en las costas de Iberia, para que vengase su ira.
Los triunfantes gritos de Gerión lo sacaron de su tranquilo sueño y no tardó en trepar a las cumbres en busca de una nueva aventura. Ambos lucharon y Hércules salió victorioso. Muerto Gerión, un dulce gemido que llegaba desde el valle llamó la atención de Hércules que se encaminó hacia el bosque.
Desmayada junto a sus manantiales yacía la hermosa Pyrene. Enamorado de tanta belleza, Hércules la tomó en sus brazos y se la llevó hacia las altas cumbres.

D) Al abrir Pyrene los ojos Hércules dijo:

- Bella Pyrene, no temas, mis fuertes brazos te han librado del terrible monstruo.
- Grande es mi gratitud, ¡oh hijo de Zeus! Tu poderoso padre premiará tu heróica acción.
- El ha hecho que te encontrara para mi dicha y mi gloria. Ven conmigo al Olimpo; serás mi esposa.
- Mucha es mi gratitud y admiración para contigo, ¡oh Hércules glorioso!, pero moriría de pena lejos de mi valle y del arrullo de mis claros manantiales.
- En tu valle sólo quedan cenizas, hermosa Pyrene.
- No puedo, mi vida está ligada a mi valle y en él quiero vivir y morir. Deja que me vaya, mi gratitud será entonces tan grande como tu amor.
- Vete, pues, pero yo estaré cerca siempre para darte mi amor.

B) Hércules vio alejarse a la ninfa lleno de dolor y, sentado en la alta cumbre, la vio bajar tristemente a los parajes que Gerión había destruido. Todo era desolación y muerte. Pyrene contempló aquellas ruinas y su tierno corazón no pudo resistir la pena. Junto a las aguas de lo que había sido su paraíso cayó sin vida la bella ninfa.
Tan veloz como el rayo, Hércules bajó de la montaña al ver como su amada caía; junto al frágil cuerpo, ahora sin vida, lloró su impotencia para hacerla revivir. Conmovido, decidió enterrarla allí mismo. Pero, para que nadie la olvidase, perpetuó su memoria con un monumento asombroso y gigantesco. En el curso de dos lunas levantó la mole ingente de una gran cordillera y le dio el nombre que siempre recordaría a su amada: **Pirineos.**

Adaptado de ***Leyendas de Cataluña***
Editorial Labor S. A., 1988

2 La leyenda del acueducto de Segovia

Carmen Crespo

Las leyendas tratan de explicar un hecho de especial significado. Aunque sabemos que el acueducto de Segovia es una obra romana, han surgido numerosas leyendas que tratan de explicar su origen. En esta unidad les presentamos la versión que Camilo José Cela, escritor español galardonado con el Premio Nobel de Literatura en 1989, escribió tratando de explicar el origen del acueducto.

Grado:

4º a 8º

Objetivos:

- Familiarizar al alumno con el significado de **leyenda**.
- Contrastar **leyenda** y **realidad**.

Destrezas:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita.
- Expresión artística.

Organización:

- Individual, gran grupo y pequeños grupos.

Materiales:

- **Ficha 1**.
- Diapositivas o fotografías de monumentos: Gran Muralla China, Machu Pichu, Pirámides de Egipto, Pirámides Aztecas/Mayas, Estatuas de la Isla de Pascua, etc.

Actividades:

- A modo de introducción, el maestro leerá el texto que aparece al principio de la unidad. Los alumnos, en pequeños grupos, utilizando enciclopedias u otras obras de consulta, buscarán información sobre la ciudad de Segovia. En la puesta en común se elaborará un mural en el que se incluirá: localización geográfica, clima, historia, monumentos artísticos...

- Se repartirán copias de la **Ficha 1**. Los alumnos leerán el texto en silencio para familiarizarse con su contenido. El maestro debe recalcar que lo importante es que comprendan la idea global del texto, aunque no entiendan el significado de alguna palabra.

- Los alumnos, en pequeños grupos, contestan por escrito a las preguntas formuladas en la **Ficha 1** tras lo cual se hará una puesta en común.

- En el punto número 3 el maestro utilizará fotos o diapositivas para mostrar los monumentos citados.

  Cada grupo elegirá uno de estos monumentos, elaborará una teoría sobre su origen y la contará a sus compañeros.

  Posteriormente tratarán de conocer la historia real. Para ello podrán utilizar enciclopedias u otros libros de consulta.

Nota para el profesor:

Segovia es la capital de la provincia del mismo nombre, que pertenece a la Comunidad de Castilla y León. La ciudad está a 88 kms. al noroeste de Madrid, situada en una peña entre dos profundos valles, los de los ríos Eresma y Clamores. Tiene clima continental con inviernos muy fríos y veranos calurosos.

Es una ciudad de origen ibérico que alcanzó un gran crecimiento en época romana, visible hoy en el acueducto. Entró en decadencia durante la época visigoda y árabe y volvió a alcanzar gran importancia a finales de la Edad Media. De esta época datan las numerosas iglesias románicas que hay en la ciudad.

Los siglos XV y XVI son de gran prosperidad para la ciudad. Durante esta época se construyeron dos importantes monumentos: el Alcázar (siglo XV) y la Catedral (siglo XVI), la última catedral gótica que se construyó en España.

El final del siglo XVI supone el comienzo de un nuevo período de decadencia del que Segovia no ha salido hasta nuestros días.

Ficha 1

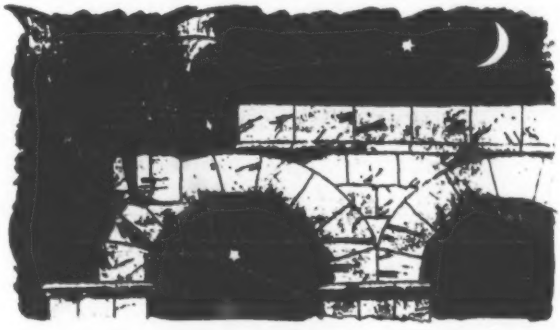
Leyenda del Acueducto de Segovia

En el barrio del Salvador, entre la Encarnación y el Convento de misioneros, de donde parte la carretera de Segovia a Madrid, nace el acueducto que, al principio, no levanta vara y media del suelo y que va tomando altura conforme el terreno cae.

El acueducto tiene dos filas de arcos que el vagabundo no se entretuvo en contar. Quienes lo hicieron no están muy de acuerdo, aunque parezca raro, y unos hablan de ciento cuarenta y ocho, otros de ciento cincuenta y nueve y otros de ciento sesenta, que es alrededor de lo que debe andar la cosa.

El origen del acueducto no es tema que haya puesto de acuerdo a los autores y hay opiniones, como siempre pasa, para los más variados gustos. Algunos dicen que el acueducto es obra de los egipcios, otros piensan que lo levantaron los romanos y aún otros, en fin, que si no sería el diablo el arquitecto. Las gentes, al acueducto, le llaman la puente del Diablo, la puente Seca o, quizás, para abreviar, la puente, sin más apellido. El nombre de puente del Diablo le viene al acueducto de una leyenda que aún vive en muchos corazones segovianos: *Una muchacha, harta de pasarse el día yendo y viniendo con el cantarillo a la fuente, pactó con el diablo que le entregaría su alma a cambio de que el agua llegara hasta su misma casa. El diablo se comprometió a hacerlo en una sola noche y antes de la salida del sol y, efectivamente, en una noche levantó el acueducto, pero el agua, por milagro divino, no corrió por su caño hasta que el sol se levantó para alumbrar la escena. Con el arte del diablo por un lado, y con su tardanza en rematar la obra, por el otro, Segovia se encontró con agua, y la muchacha, por tablas, pudo salvar su alma.* Según las gentes, los hoyos que presentan las piedras del acueducto son las huellas de los dedos del diablo.

Camilo José Cela (*Judíos, moros y cristianos*)



1 Leed el texto y responded a las siguientes preguntas:

- ¿Qué altura tiene el acueducto de Segovia?
- Algunos cuentan que fue el mismo diablo quien levantó el acueducto ¿Cuánto tiempo tardó en construirlo?
- La muchacha de la leyenda debía entregar su alma al diablo ¿Por qué?
- ¿Por qué salvó su alma finalmente?
- ¿Qué señales dejó el diablo en las piedras del acueducto?

2 Comparad estas dos versiones sobre el origen del acueducto de Segovia. Uno es un texto histórico y el otro una leyenda. ¿En qué se diferencian? ¿Qué rasgos diferencian historia y leyenda?

A. Una muchacha, harta de pasarse el día yendo y viniendo con el cantarillo a la fuente, pactó con el diablo que le entregaría su alma a cambio de que el agua llegase hasta su misma casa. Fue así como el diablo levantó el famoso acueducto.

B. El acueducto de Segovia fue construido en el siglo I, durante el mandato del emperador Trajano (98-117 D.C.). El acueducto ha sobrevivido en muy buen estado hasta nuestros días y constituye un magnífico ejemplo de la gran maestría alcanzada por los romanos en lo que respecta a la construcción de obras públicas.

3 ¿Quién construyó las pirámides de Egipto?, ¿cómo se construyeron las pirámides Mayas y Aztecas?, ¿Machu Pichu?, ¿la Gran Muralla China?, ¿las estatuas de la isla de Pascua? Inventad una leyenda que explique el origen de uno de estos monumentos. A continuación, buscad en una enciclopedia la historia real de su construcción.

Para

1 Nuestra Tierra es un plato roto

Begoña Aguado

Grado:

2º a 5º

Objetivos:

- Conocer diferentes concepciones de la antigüedad sobre el planeta Tierra.
- Estudiar cómo se intentó demostrar la redondez de la Tierra en la antigüedad.
- Familiarizarse con el concepto de Pangea.

Destrezas:

- Comprensión auditiva y lectora.
- Razonamiento lógico.
- Seguimiento de instrucciones.
- Habilidad manual.

Materiales:

- **Fichas 1**, 2 y 3 para cada grupo de 4 ó 5 alumnos.
- **Ficha 4** para cada alumno.

* Para los dibujos de la **Ficha 1**: papel de dibujo, lápices y colores.

* Para la **Ficha 2**: hojas de papel, lápices, una pelota, una goma de borrar, palillos y papel de periódico.

* Para el experimento de la **Ficha 3**: papel para escribir, una pelota, una lata de conservas cilíndrica vacía, un plato de papel, cuerda, cinta adhesiva, un palo largo y una linterna.

* Para la **Ficha 4**: papel de color azul oscuro, azul claro y amarillo, lápices, tijeras y papel de calco.

Actividades:

Antes de comenzar las actividades, el profesor explicará que en la antigüedad la gente sólo contaba con su directa observación para explicar el mundo que les rodeaba.

1 Lo que pensaban antigüamente de la forma de la Tierra

Se divide la clase en grupos de 4 ó 5 alumnos y se entrega una copia de la **Ficha 1** a cada grupo.
Cada grupo debe comentar los cuatro textos y realizar un dibujo sobre cada uno de ellos interpretando lo que se pensaba en la antigüedad sobre la forma de la Tierra.
Los alumnos presentan sus dibujos al resto del grupo explicando su interpretación y expresan su opinión sobre las diversas teorías expuestas.

2 La forma de la Tierra

Los alumnos trabajarán en grupos de 4 ó 5. Se entrega una copia de la **Ficha 2** a cada grupo. Tras leer el texto se realizará la observación indicada. Se seguirá el mismo procedimiento para el experimento propuesto en la **Ficha 3**.

3 El origen de los continentes

Con ayuda de un mapa del mundo, el maestro indicará lo parecidas que son las costas de Africa y de América del Sur. Para facilitar la comprensión del concepto de Pangea el maestro puede leer el siguiente texto:

" *Cómo se originaron los actuales continentes es algo que ha necesitado de muchos estudios y de grandes adelantos en el mundo de la ciencia. Hoy los científicos piensan que toda la Tierra estaba en el mismo lugar. A este único continente los científicos lo llaman* **Pangea**, *rodeado de un único mar llamado* **Panthalasa**. *Hace unos 200 millones de años, grandes terremotos e intensa actividad volcánica en las capas interiores de la Tierra hicieron que* **Pangea** *se rompiera y sus partes, nuestros continentes actuales, han ido separándose poco a poco desde entonces. Europa y América del Norte se separan cada año unos 7 centímetros (3 pulgadas)*".

A continuación cada alumno recibe una copia de la **Ficha 4** para reproducir **Pangea**.

Nota: los dibujos que acompañan a esta unidad han sido realizados por los niños de 2º grado de Selma Ave. Elementary, Hollywood, CA.

Ficha 1

Las culturas de la antigüedad tenían diferentes teorías para explicar cómo era la Tierra. Leed con cuidado cada una de ellas. Comentádlas con vuestros compañeros de grupo y haced un dibujo de cada una de estas explicaciones.

Egipto

Para los antiguos egipcios la Tierra es plana. El cielo es como un plato plano que descansa en las cimas de cuatro montañas muy altas. El sol va en un barco por el cielo, de este a oeste. Por la noche, el sol continúa su viaje por el mundo subterráneo.

Grecia

La Tierra tiene forma cilíndrica, es como un corcho flotando en el agua. El cielo rodea la Tierra y más allá del cielo todo es fuego. El sol, la luna y las estrellas son agujeros en el cielo a través de los cuales puede verse el fuego.

India

La tierra es un disco circular que está rodeado por el océano. En el centro del mundo hay una gran montaña. El sol viaja alrededor de esta montaña una vez cada día. Por la noche el sol está detrás de la montaña, metiéndose por el lado del oeste y saliendo otra vez cada mañana por el del este.

China

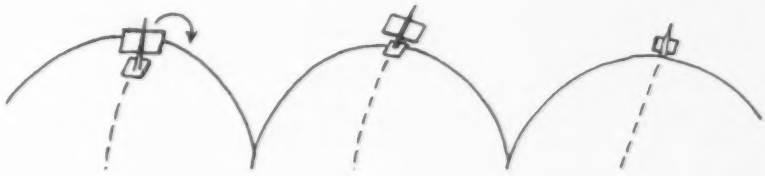
El cielo es redondo como una bóveda que está rodeando la Tierra, que tiene forma de cuadrado y es plana. El océano, a su vez, está rodeando la Tierra. El sol viaja formando un gran círculo inclinado ligeramente. Por la noche el sol no está por debajo de la Tierra sino más bien a un lado de ella.

Ficha 2

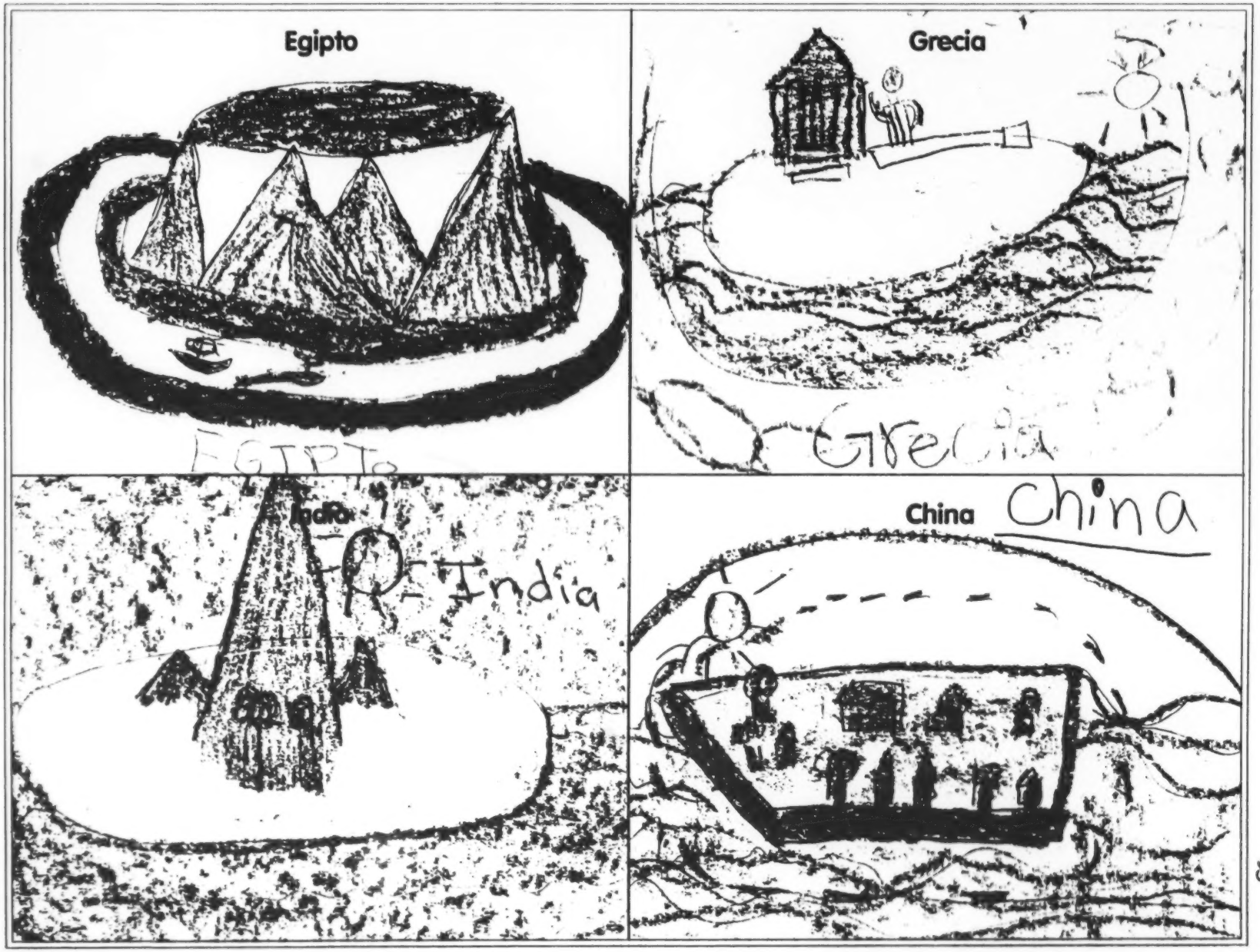
Hace unos 2.500 años los griegos, observando la naturaleza a su alrededor, empezaron a pensar que la Tierra tenía forma curva. Lo primero que observaron es que cuando los barcos salen de puerto parece que se hunden en el mar a medida que se alejan; primero desaparece el casco del barco, luego poco a poco la vela y por último no se le ve. Por el contrario cuando el barco vuelve a puerto parece salir del mar; primero se le ve la vela y después el casco. Observaron que esto ocurría independientemente de la dirección que tomara el barco, por lo que pensaron que la Tierra era curva en todas las direcciones.

Para que veáis con claridad la idea de los antiguos griegos haced el siguiente experimento. Para ello necesitaréis una pelota, una goma de borrar, palillos y papel.

1. Fabricad un barco con la goma de borrar, un palillo y un rectángulo de papel.
2. Con una mano sujetad la pelota y con la otra haced navegar el barco.
3. Dirigid el barco hacia el norte, el sur, el este y el oeste.
4. Recoged vuestras observaciones en una hoja de papel.



Aquí os presentamos algunas ilustraciones de las teorías sobre el origen de la Tierra realizadas por alumnos de 2° grado de la Escuela Elemental Selma de Hollywood, California. ¿Se parecen a vuestros dibujos?



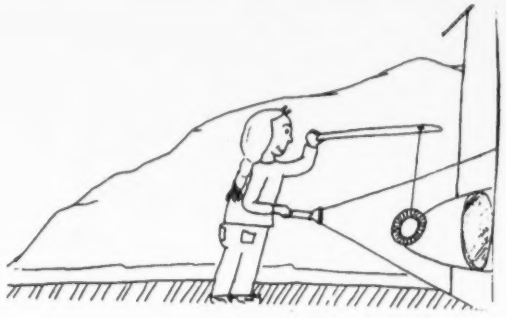
Ficha 3

Después de estos primeros hallazgos, los griegos siguieron observando la naturaleza. Sabían que la luna daba vueltas en torno a la Tierra y que no tenía luz propia sino que reflejaba la luz del sol. Cuando había un eclipse sabían que éste lo provocaba la sombra de la Tierra y se dieron cuenta de que el borde de la sombra era siempre curvo. Este tipo de sombra sólo lo puede producir un objeto redondo, como podréis observar realizando el siguiente experimento.

Para hacer este experimento necesitaréis: una pelota, una lata de conservas cilíndrica vacía, un plato de papel, cuerda, cinta adhesiva, un palo largo y una linterna.

- Atad el plato al palo con la cuerda y la cinta adhesiva, proyectad la sombra del plato en la pared con la luz de la linterna, moved el plato en todas direcciones y anotad en una hoja de papel lo que hayáis observado.

- Repetid el mismo proceso con la lata de conservas y con la pelota.



Ficha 4

Para hacer un modelo de Pangea necesitaréis: papel de color azul para representar **Panthalasa**, que es el nombre del mar que rodeaba a **Pangea**. Papel de color azul más claro que el anterior para representar las plataformas continentales. Papel amarillo para las piezas de Pangea. Lápices, tijeras y papel de calco.

- Utilizando el papel de calco y el modelo, calca sobre el papel amarillo la forma de los continentes y sobre el papel azul claro la de las plataformas continentales.

- Recorta con cuidado cada una de las piezas.

- Una vez que hayas recortado todas las piezas, colócalas sobre el papel azul oscuro y muévelas de un lado para otro hasta que estén situadas como en tu modelo. Lo que tienes delante es **Pangea**.

COLABORACION

Las leyendas o la razón poética

Mariano Zaro

Los turistas visitan la ciudad de Verona, en Italia. El guía les muestra el Balcón de Julieta. Los turistas hacen fotos y comentan. Yo los contemplo y pienso que las piedras de ese balcón, como la propia Julieta, sólo existieron en la mente de Shakespeare. Pero ¿quién se atreve a nombrar la falacia de la literatura? ¿Quién se atreve a desenmarañar la intrincada madeja de la leyenda?

Uno nunca sabe dónde emplazar a los personajes y acontecimientos de las leyendas. ¿Son hijos de la fantasía o pertenecen a la Historia? En esa duda reside su belleza y su magnetismo. Siempre me fascinó ese brumoso espacio entre la realidad y la ficción al que por derecho propio pertenecen las leyendas.

Las leyendas mezclan y confunden la ficción con la historia. ¿Dónde terminan los hechos y dónde empieza la fantasía popular? Es ésa una pregunta que no sabemos contestar, que quizá no queramos saber contestar para no deshacer el embrujo.

Una leyenda puede convertir en "realidad" una pura entelequia. Las "mentiras" de las leyendas son sancionadas por el folklore y la tradición y pasan a formar parte de la historia de los pueblos.

Las leyendas no se adecuan a la exactitud histórica sino que se nutren y viven de la belleza de la imaginación.

Me gustaría traer a esta página una pequeña nota etimológica. La palabra *leyenda* viene del latín **legenda**, que es el gerundivo del verbo *legere* (leer). Así pues una leyenda sería una lectura. Yo me atrevo a añadir que una lectura de la realidad. Vale decir, una interpretación de la realidad. Debería ser la ciencia la que nos explicase la realidad. Sin embargo, en muchas ocasiones, esa explicación científica no existe, o no nos convence, o simplemente no nos gusta. Para eso están las leyendas: para dotar al mundo de una explicación literaria. Las leyendas no obedecen a las leyes de la causalidad. Las leyendas no dan la razón a la ciencia. Ellas tienen su propia razón. Una razón poética. Y con esa razón poética entendemos el mundo y tratamos de entendernos a nosotros mismos.

Los turistas se van de la ciudad de Verona. Toman sus maletas y se van. En el camino de regreso hablan del Balcón de Julieta. Alguno jura que ha visto a Julieta y que estaba muy pálida. Unos lo creen, otros no. Ellos siguen hablando. Eso son las leyendas, un río de palabras. Un caudal dialéctico que crece y se expande en cada generación. Cada voz es un afluente legítimo. Las leyendas son un río de palabras que nos pervive.

Mariano Zaro: profesor de literatura, poeta y traductor. Colabora habitualmente en numerosas publicaciones literarias españolas y en nuestra revista **De par en par.**

Para

Concurso: Dibuja nuestra portada

a portada de cada número de *de Par en Par* es un dibujo infantil. Recordamos que cada número versa sobre un tema distinto y que pueden articipar en nuestro concurso alumnos de todos los grados de escuela primaria.

os maestros pueden enviarnos a la dirección que figura abajo los dibujos que consideren más creativos. En la parte de atrás del dibujo deberá gurar el **nombre y apellido del alumno/a** que lo ha realizado y el del **maestro/a** que lo envía así como el **nombre y dirección de la escuela**.

PREMIO! El autor del dibujo que haya sido seleccionado recibirá un lote de material escolar por valor aproximado de $50. También habrá n regalo para el maestro.

ema del nº 10: **"Ecología"**.
rados: **Todos.** Fecha límite de recepción de dibujos: 15 de septiembre de 1995.

BOLETIN DE SUSCRIPCION GRATUITA

1. Evalúe los siguientes aspectos de la publicación: # (5-Excelente, 4-Muy Bueno, 3-Bueno, 2-Regular, 1-Mejorable)

   ❑ Secciones ❑ Diseño de las actividades
   ❑ Contenido ❑ Presentación
   ❑ Selección de los temas ❑ Utilidad

2. Cree que debería haber alguna otra sección? ❑ SI ❑ NO

En caso de que la respuesta sea afirmativa, especifíquese:_____

3. Deseo recibir gratuitamente los próximos números de *de Par en Par*

NOMBRE Y APELLIDO:_____

NIVEL QUE ENSEÑA: ❑ K-1 ❑ 2-3 ❑ 4-6 ❑ Otros

DIRECCION: _____

_____

_____ TELEFONO:# _____

Copie y envíe este boletín a: *de Par en Par*
Oficina de Educación
Consulado Gral. de España en Los Angeles
6300 Wilshire Blvd., Suite 1740
Los Angeles, CA 90048

de Par en Par
OFICINA DE EDUCACION
CONSULADO GRAL DE ESPAÑA EN LOS ANGELES
6300 WILSHIRE BLVD., SUITE 1740
LOS ANGELES, CA 90048

BULK RATE
U.S. POSTAGE
PAID
Glendale, Calif.
Permit. No.2113

Diplomas de Español como Lengua Extranjera (D.E.L.E.)

Convocatoria de 1995

Los Diplomas de Español que concede el Ministerio de Educación y Ciencia de España sirven, a ciudadanos de países donde el español no es lengua oficial, como acreditación de su nivel de conocimiento de la lengua española. Las pruebas para su obtención miden el dominio de la lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral de los candidatos. Existen tres niveles: Inicial, Básico y Superior.

Fechas de examen

	Inicial	Básico	Superior
20 de mayo	*	*	
18 de noviembre		*	*

El plazo de inscripción finaliza un mes antes de la fecha de cada examen

Lugares de examen

U.S.A.:
Albuquerque, NM
Bloomington, IN
Boston, MA
Chicago, IL
Downingtown, PA
Houston, TX
Los Angeles, CA
Miami, FL
New York, NY
Orlando, FL
Provo, UT
Sacramento, CA
San Francisco, CA
Washington, DC

CANADÁ:
Ottawa (Ontario)
Halifax (Nova Scotia)

Información e Inscripción

U.S.A:
OFICINA DE EDUCACIÓN
EMBAJADA DE ESPAÑA
2375 Pennsylvania Ave., NW
Washington, DC 20037
Tel.(202) 728-2335
Fax (202) 728-2313

OFICINA DE EDUCACIÓN
CONSULADO GENERAL DE ESPAÑA
150 Fifth Avenue, Suite 918
New York, NY 10011
Tel. (212) 741-5144
Fax (212) 727-0849

OFICINA DE EDUCACIÓN
CONSULADO GENERAL DE ESPAÑA
6300 Wilshire Blvd., Suite 1740
Los Angeles, CA 90048
Tel. (213) 852-6997
Fax (213) 852-0759

OFICINA DE EDUCACIÓN
CONSULADO GENERAL DE ESPAÑA
2655 Lejeune Road, Suite 1008
Coral Gables, FL 33134
Tel. (305) 448-2146
Fax (305) 445-0508

OFICINA DE EDUCACIÓN
CONSULADO GENERAL DE ESPAÑA
1405 Sutter Street
San Francisco, CA 94109
Tel. (415) 922-2038
Fax (415) 931-9706

CANADÁ:
OFICINA DE EDUCACIÓN
EMBAJADA DE ESPAÑA
350 Sparks St., Suite 704
Ottawa, Ontario K1R 7S8
Tel. (613) 237-0281
Fax (613) 237-4205

BEST COPY AVAILABLE